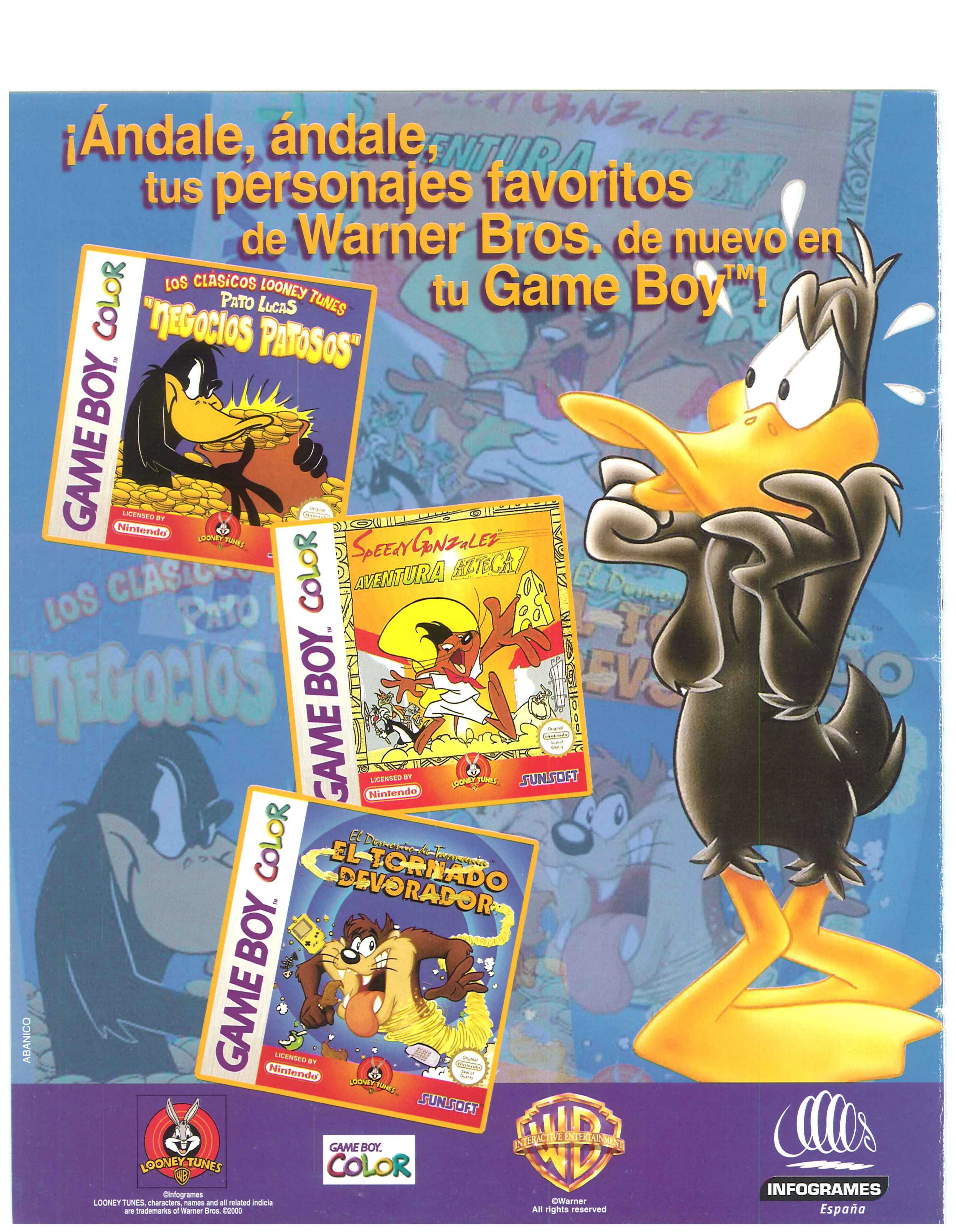

64
¡MÁS ANÁLISIS! ¡MÁS NOTICIAS! ¡MÁS TRUCOS! ¡MÁS SORPRESAS!
LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 30
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
¡LIBRITO GRATIS!
¡DESAFIOS PARA TRILLONES DE JUEGOS!
ZELDA: MAJORA'S MASK
¡Asombrosas capturas en alta resolución!
TUROK 3: OBLIVION
¡Traumatízate con las imágenes de los enemigos!
RIDGE RACER 64
¡Destapa todos los coches y circuitos!
ANALIZAMOS
DAIKATANA
OPERACION WINBACK
TONY HAWK'S
POKéMON STADIUM
¡Los monstruos combaten en tu N64!
EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
TAZ EXPRESS
AIDYN CHRONICLES
BOMBERMAN THE SECOND ATTACK
00030
8 414090 102780



¡Ándale, ándale,
tus personajes favoritos
de Warner Bros. de nuevo en
tu Game Boy™!
GAME BOY COLOR
LOS CLÁSICOS LOONEY TUNES
PATO LUCAS
"NEGOCIOS PATOSOS"
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
SPEEDY GONZALEZ
AVENTURA AZTECA
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
SUNSOFT
GAME BOY COLOR
El Demonio de Tasmania
EL TORNADO DEVORADOR
LICENSED BY
Nintendo
LOONEY TUNES
SUNSOFT
ABANICO
LOONEY TUNES
GAME BOY COLOR
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
España



Número 30 30 de Junio
2000

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
Tel. 93 329 97 48

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Ferrán Reig

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefe de publicidad:
Alberto López

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sudamerica, 1532. 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: **Huesca y Sanabria** Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores

ARi Asociación de Revistas de Información

MC Ediciones, S.A.
Administracion
Pº San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

El cuestionario que publicamos en el número 27 arroja unos resultados -comentados este mes en *Cuenta, cuenta*- francamente desalentadores para Sega. Sólo un 1% de los encuestados afirma tener una Dreamcast. La estrategia de Sony y Nintendo de anunciar sus consolas de nueva generación inmediatamente después de que Sega presentara la suya, ha surtido efecto y amenaza con arruinar la carrera comercial de ésta.

Fue una jugada bastante sucia, porque entre el lanzamiento de Dreamcast y PlayStation 2 habrá mediado un año. En el caso de Dolphin, el lapso es de nada menos que dos años. En efecto, Nintendo se vio obligada a anunciar Dolphin precipitadamente para contrarrestar el bombardeo mediático de Sony con su PS2. El tiempo ha puesto las cosas en su sitio y finalmente se ha confirmado que Dolphin no saldrá ¡hasta septiembre de 2001! (coincidiendo presumiblemente con el lanzamiento de la X-box de Microsoft).

Es una situación incómoda para Nintendo, pues pone a prueba como nunca la fidelidad de los usuarios de N64. Muchos de ellos se resisten a comprar la PlayStation 2 por razones no tanto sentimentales como prácticas: ¿para qué comprar la carísima máquina de Sony si dentro de nada saldrá la Dolphin, que será muchísimo mejor? El problema es que ese "dentro de nada" se ha convertido en otro año de espera. Visto el fracaso de Dreamcast, el próximo objetivo de Nintendo es lograr que sus clientes incondicionales resistan la tentación de hacerse con una PS2 la próxima campaña navideña, y eso depende en buena medida de los juegos de N64 que se editen entonces. La gran N, siempre tan segura de sí misma, confía en que la edición de títulos excepcionales como *Dinosaur Planet* y *Zelda: Majora's Mask* evitarán la *traición*.

Por otra parte, es significativo que menos de la mitad de los encuestados haya expresado su firme intención de comprar una Dolphin. ¿Qué pasa con el resto? Mientras los juegos de Dreamcast y PS2 sigan explotando hasta la saciedad ideas gastadas y desaprovechando las capacidades del hardware, seguirá aumentando la probabilidad de que Nintendo acabe seduciendo a los hoy indecisos. En la guerra de las consolas de nueva generación, nadie puede decir que la suerte esté echada...




PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 30 30 de Junio de 2000

SUMARIO



Desde la página 6

6 **ACTUALIDAD NINTENDO**
Destapamos la caja de los vientos de Nintendo para que conozcas todos sus secretos.



8 **CUENTA ATRÁS**
Date un paseo por los últimos lanzamientos: *Aidyn Chronicles, Army Men Air Combat, Taz Express...*


8 **TUROK 3**
Nuevas imágenes del pleistoceno más salvaje.


9 **BOMBERMAN 2**
El héroe pone-bombas vuelve a los orígenes de la SNES.


14 **STARCRAFT**
La conquista del espacio sigue sin fecha de lanzamiento.

SECCIONES

43 **HISTORIA DEL ARTE**
¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

72 **CUENTA, CUENTA**
Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 **DIRECTORIO**
Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 **SUSCRIPCIÓN**
Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 **EL MES QUE VIENE**
Un avance de los contenidos del próximo número.



Analizamos Martian Alert, Tomb Raider, Metal Gear *y otras aventuras de bolsillo.* 24

64 **ANÁLISIS**
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 28

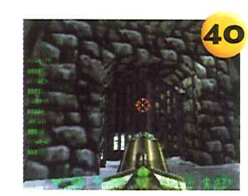
28 **POKéMON STADIUM**
¿Combates en pantalla grande y con Pokémon en 3D? Yo no me lo perdería...



40 **DAIKATANA**
Ya está aquí el *shooter* con elementos de rol de los creadores de Quake.

44 **WINBACK**
¡El juego para N64 que hará sombra al *Metal Gear* de la caja gris de Sony!

48 **TONY HAWK'S**
¡El primer simulador de *skateboarding* para nuestra consola puede con todo!


40

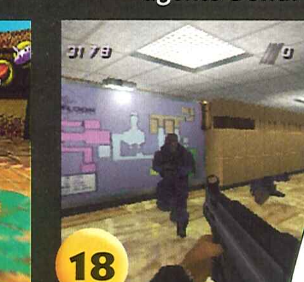

44


48



ZELDA: MAJORA'S MASK
¡Nuevas e impresionantes capturas del retorno de Link!

16

THE WORLD IS NOT ENOUGH
¡Primeras imágenes del último *shooter* del agente Bond!

18



64 AL RESCATE
Desde la página 52

CÓMO... llegar el primero en **Ridge Racer 64** 52

CÓMO... solucionarlo todo a golpes en **ECW Hardcore Revolution** 58


Visita la consulta del **DOCTOR VAINILLA** 57

AL RESCATE Especial trucos para *Goldeneye.* 62

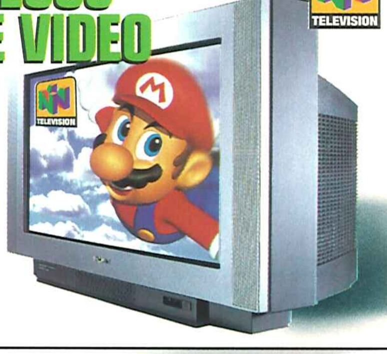
GAME ON Supérate a ti mismo con nuestros retos 66

TU OPINIÓN CUENTA MOGOLLÓN
Publicamos los resultados del concurso *Ronaldo V-Football* 75

POKéMON STADIUM
¿Qué es más grande que un Onix, más poderoso que un Mewtwo y más encantador que un Pikachu? Nuestra exhaustiva review de 12 páginas sobre *Pokémon Stadium.* ¿Alguien da más? 47

¿QUE HA SIDO DE?...

Echamos un vistazo a aquellos lanzamientos para N64 que parecen haberse perdido en su desarrollo. 20

MUSICA, JUEGOS Y CINTAS DE VIDEO
Descubre las aportaciones de Nintendo al mundo de la tele y el cine... 68


LOS MÁS VENDIDOS

1. TOY STORY 2
2. RE-VOLT
3. SUPER SMASH BROS
4. DONKEY KONG 64
5. CASTLEVANIA 2
6. JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
7. JET FORCE GEMINI
8. ISS' 98
9. TUROK: RAGE WARS
10. CARMAGGEDON 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

2001: Una odisea Dolphin

Tómate tu tiempo, querida: seguiremos aguardando tu llegada con la respiración contenida...

Tras meses de especulaciones, los asistentes a la Conferencia de Desarrolladores de Juegos -celebrada el pasado abril en California-, oyeron el anuncio de Nintendo de que Europa y los Estados Unidos no verán la Dolphin este año. El lanzamiento de la máquina en EE. UU. se ha aplazado hasta la primera mitad del 2001, y el Viejo Continente no la verá hasta medio año después.

El anuncio se hizo justo después de que Microsoft destapara su consola X-Box (una especie de PC turbo-propulsado con forma de una gigantesca X), cuyo lanzamiento está previsto para la segunda mitad del 2001. Aunque la parsimonia de Nintendo puede resultar frustrante, sobre todo a la luz de la reñida competición por el mercado de consolas de nueva generación, al menos procurará tiempo a los desarrolladores para preparar unos juegos de enorme calidad.

Las fechas para Japón no han cambiado: Dolphin asaltará las tiendas niponas a finales de año, y sus primeros juegos probablemente recordarán los rentables pero escasamente estimulantes títulos que acompañaron el lanzamiento de PlayStation 2: juegos de conducción, lucha y mayong (dominó chino).

Los títulos de los desarrolladores independientes jugarán un importante papel asegurando el éxito de Dolphin, aunque no está claro cuántos tienen en su poder un auténtico kit de desarrollo. Compañías como Saffire están produciendo juegos Dolphin usando herramientas de PC, mientras que en la Conferencia de Desarrolladores Nintendo entregaba bolsas con la serigrafía "Soy un Desarrollador de Nintendo Dolphin – Contiene kit de desarrollo". Dentro de la bolsa, había un delfín de juguete. Muy graciosos...

El sentido del humor de Nintendo a menudo no es bien recibido por los peces gordos de la industria, pero su legendaria paranoia siempre les ha dado buen resultado. El resto de fabricantes de consolas, en especial Microsoft, matarían por echarle un vistazo al nuevo mando de la Dolphin. El prototipo de X-Box iba con un mando atroz que crujía cuando lo apretabas, y un stick analógico sencillamente abominable. En cambio, nadie podrá ver cómo será el mando de Dolphin que está puliendo Shigeru Miyamoto hasta la víspera del lanzamiento en Japón.



A los editores independientes se les congeló la sonrisa con los kits de desarrollo de pega que repartía Nintendo.

CALENDARIO DOLPHIN

El ciclo vital del esperado lanzamiento.

MAYO 2000
En el momento de cerrar esta edición, aún no se había celebrado el salón E3 de Los Ángeles. Cuando leas esto, es seguro que Nintendo habrá hecho un anuncio espectacular . Lo más probable es que se hayan revelado las especificaciones de la máquina y que, a puerta cerrada, pesos pesados de la industria como Namco hayan podido disfrutar con demostraciones del potencial de la consola.

AGOSTO 2000
El salón japonés Space World se ha confirmado como el marco de las grandes revelaciones relativas a Dolphin. En el corazón de Tokio se exhibirán juegos de Nintendo, Rare, Retro Studios, NSTC, Factor 5 y Left Field. Lo más esperado son algunos títulos sorpresa de desarrolladores nipones todopoderosos.

DICIEMBRE
El lanzamiento de Dolphin en Japón. Aunque la fecha para Occidente se ha escurrido a 2001, la salida a la venta de la consola en Oriente es impepinable. Para entonces, Nintendo tendrá a punto algunos títulos clave -aunque se descarta un juego Mario-, entre ellos un beat 'em up y un juego de carreras.

ABRIL 2001
¿Podría la Dolphin disfrutar de lanzamientos simultáneos en EE.UU. y Europa? Es escasamente probable. Además, la gran N se ha puesto como prioridad seducir a los consumidores americanos en Semana Santa. Una vez más, habrá títulos estratégicos acompañando el lanzamiento, incluyendo material de Rare y Factor 5.

SEPTIEMBRE 2001
Un escenario mucho más probable para Europa es un lanzamiento en septiembre que enfrente la Dolphin con la X-Box de Microsoft. La mala noticia es, por descontado, que la espera nos va a resultar insoportable; la buena es que, en otoño del 2001, el catálogo Dolphin incluirá una docena de títulos excepcionales.

CUENTA ATRÁS

Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE AIDYN CHRONICLES p10 TAZ EXPRESS p12 STARCRAFT p14



IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

Así que tenemos dos personajes principales, ¿no?
Sí. Joseph tiene sólo 15 añitos, con lo que puede escurrirse por todas las aberturas que encuentre y abrir enormes áreas secretas. La habilidad de Danielle se mantiene en secreto, pero tiene que ver con el hecho que ella es... alta.

Pues no suena tan revolucionario...
Puede ser que no, pero lo de las armas en progresión es una idea magnífica y las dos historias que se entrelazan son síntoma evidente de diversión a dos bandas, o de terminarse el juego dos veces.

¿Y qué tal el multijugador?
Bien. Rápido y furioso, incluye 36 escenarios, más 12 extraídos de T2 y Rage Wars. También hay un nuevo modo para jugar llamado Colour Tag en el que debes conseguir que los demás sean del mismo color que tú. Muy raro.



LA FICHA

TUROK 3	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



¡Vaya, vuelven los raptors! Lo mejor será que los liquides antes de que ellos te liquiden a ti.

Los de Acclaim prometen que la niebla desaparecerá. Eso esperamos.

Este tipo salía en Rage Wars, lo recordamos.

¡Un robot policía!

No estamos muy seguros de lo que es esta criatura, pero es fea con ganas.

Turok 3

¡Nuevas imágenes del castigador prehistórico de Acclaim!

Tenemos que admitirlo: estas imágenes de *T3* no hacen justicia al potencial del juego. Niebla, pocos detalles de fondo, sólo un arma y "supuestos" enemigos... Todo da esa sensación de que "están en ello", pero vale la pena recordar que los de Acclaim son lentos al principio y es sólo durante los últimos tres meses que la cosa empieza a tomar forma.

De momento, *T3* está más jugable que visible. Es rápido, fluido, sin problemas en la velocidad de animación (como en el resto de la saga Turok) y algunas de las ideas son muy ingeniosas. Tienes dos personajes con los que jugar (Joseph y Danielle) y el juego funciona un poco como *DK64*, con algunas zonas únicamente accesibles para uno de los Fireseeds. El resultado es una aventura al estilo *Resident Evil*, con dos argumentos que se entrelazan constantemente.

Además, cada personaje tiene dos arsenales totalmente distintos. Los dos empiezan con las mismas pistolas y, a medida que el juego avanza, las armas van mejorando en lugar de cambiarse por armas nuevas. De esta manera, la escopeta de Joseph puede convertirse en un lanza-Napalm y la de Danielle, en una automática. El resultado es una amplia selección de armamento entre las dos aventuras.

El mes que viene, más...



△ Esperemos que la cámara sea mejor (y más útil) que en versiones previas de la saga para N64.

△ Éste es Pommy, tu colega al estilo Pokémon.

◁ Esta especie de alfombra voladora es uno de los siete jefes del juego.

Bomberman The Second Attack

Es la bomba de Hudson...

Cuando vimos la versión para N64 de Bomberman, creímos que los desarrolladores, Hudson, se habían vuelto locos. De entrada, el modo multijugador del *Bomberman* original SNES era una exquisitez mientras que el del *Bomberman 64* no le llegaba ni a la suela del zapato. Además, la poco original aventura a lo *Mario* del modo para un jugador tampoco mejoraba mucho las cosas.

Ahora parece que Hudson pretende redimir sus pecados con este *Second Attack*, su tercer juego *Bomberman* después del desastroso *Bomberman Hero* (que obviaremos por no incluir modo multijugador). ¿Que dónde están las buenas noticias? El modo para un jugador (una historia 3D al estilo *Mario*) parece dispuesto a ofrecer mucho más que las entregas anteriores, completándose con siete mundos, multitud de rutas, un compañero tipo *Pokémon* que puede ser controlado por otro jugador y un traje de combate que puede mejorarse. Suena divertido.

Lo mejor de todo es que los de Hudson parecen haber decidido volver a las raíces del multijugador del *Bomberman* original. Los laberintos sencillos en los que colocar bombas de distintos tipos son su esencia. Atrás quedan los ítems inútiles de *Bomberman 64* necesarios para recoger bombas diferentes. Lo mejor es que parece que todo el multijugador va a tener un aire mucho más similar al del original *Bomberman*. Ésa era la principal razón por la que la gente jugaba a *Bomberman*, así que tiene que ser una buena noticia.



¡Bombazo va y bombazo viene! Éste es el espíritu del nuevo Bomberman. ▷

▽ Una pantalla del modo multijugador...

El modo individual será mejor que en entregas anteriores. Eso son buenas noticias. ▷

△ ¡Mira! Es el modo multijugador en acción. Esperemos que sea genial.

Cerramos este artículo con moderado optimismo y esperamos que llegue *Bomberman: The Second Attack*, a ver si es –por lo menos– la mitad de divertido que el original... Ya estaríamos contentos.

P & R

Así que habrá un compañero tipo Pokémon, ¿no?
Sí, se llama Pommy y lo consigues muy al principio del juego, en forma de huevo. Tienes que incubarle y luego él te seguirá por todas partes para ayudarte. Podrás reforzarle si le das de comer ciertos ítems alimenticios.

Interesante. ¿Puede controlarlo un segundo jugador?
Es un poco como Floyd en Jet Force Gemini, un segundo jugador puede controlar a Pommy cuando se trata de disparar contra los enemigos y, de momento, eso es todo... de momento.

Y entonces el multijugador vuelve a ser lo que era, ¿no?
Eso dicen. Cuatro jugadores podrán dedicarse a disfrutar a bombazo limpio por laberintos, igual que en los clásicos combates SNES.



Suena bien. ¿Qué me dices de las bombas?
Encontrarás las bombas de siempre: bombas de hielo, bombas de agua (ideales para apagar fuegos), bombas relámpago y bombas huracán. Hay una bomba para cada ocasión... Bueno, casi.

LA FICHA



BOMBERMAN THE SECOND ATTACK

DE:	Hudson
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



P & R

Así que cuatro escuelas de magia...
Cada escuela tiene sus virtudes y defectos y es vulnerable a otra escuela en particular.

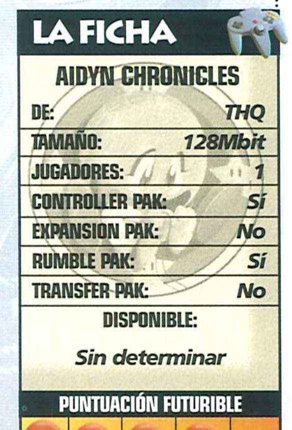


¿Tan importante es la magia?
Sí. El mundo de Aidyn está basado en dos niveles: el plano espiritual (de donde proviene la magia) y el plano mundano (el mundo "real"). Controlar el plano espiritual puede servirte para reforzar a tu personaje, pero no es fácil.



¿Y la trama?
Juegas como Alaron, que intenta averiguar quién y de dónde es. Por supuesto, también hay un malvado hechicero detrás de todo...





LA FICHA

AIDYN CHRONICLES	
DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



H20 quiere incorporar personajes interactivos por un tubo. ¡Mira ese nomo verde!

Este personaje está de tu parte. Como en todo buen RPG, pueden ir añadiéndose al grupo a medida que te los encuentras.

Alaron (el héroe de la historia) en las ruinas de un viejo castillo. ¿Ocultarán sus muros algún secreto? (Pista: sí.)

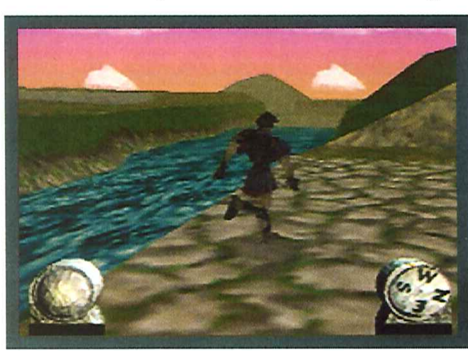
Aidyn Chronicles

¡THQ nos trae un RPG que viene llovido del cielo!

Los fans de los RPG ya pueden respirar tranquilos! Viendo que el esperado ***Mother 3*** parece haberse hundido en las aguas del desarrollo, THQ ha aprovechado para suplir la falta de juegos de rol con ***Aidyn Chronicles***. El juego parece una semisecuela de ***Quest 64***, un título divertido aunque deficiente y que supuso su primera incursión en el género.

H20, cuyo talento quedó plasmado en el fantástico *New Tetris*, es el equipo encargado de desarrollar *Aidyn*. Se trata de un RPG de lo más tradicional, con un sistema de personajes progresivo y basado en la experiencia (te permite ir modelando tu personaje, ya que aprendes nuevas habilidades a medida que ganas batallas y exploras niveles). Los entornos en 3D auténticas son tan preciosos que darse una vuelta por ellos es un placer. Por lo que parece, la magia será un elemento fundamental del juego, pues aparecen cuatro misteriosas "escuelas" de magia. Éstas irán de perlas en las batallas por turnos, durante las cuales, siguiendo el estilo *Final Fantasy*, podrás hacer uso de las habilidades, armas y tácticas de tus compañeros de equipo.

Aunque aún es pronto, *Aidyn Chronicles* ya parece poder ofrecer la diversión –poco original, pero de alta calidad- típica de los RPG, cosa que hace mucha falta en la N64. Ya veremos...



Los gráficos están bien, aunque no son ninguna maravilla, pero la acción promete mucho.



El inevitable mundo helado hace su aparición. ¡Cuidado con los resbalones!



Los combates aéreos están a la orden del día.

Su pinta es incluso mejor a la de Nuclear Strike.

Éste puede ser un giro interesante en la saga Army Men.

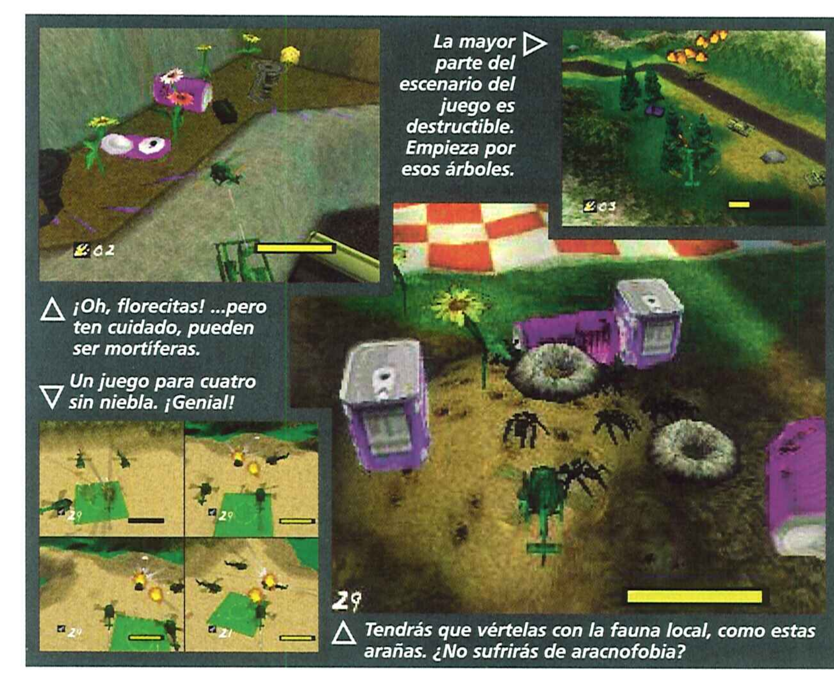
Army Men Air Combat

Soldaditos de plástico, donuts y patas de pollo...

La última entrega de los soldaditos de plástico de 3DO los catapulta en helicóptero a la acción aérea, al estilo de *Nuclear Strike*. ¡Ah! No te lo pierdas: es el primer juego en el que una pata de pollo puede ser utilizada como arma...

Los pequeños helicópteros revolotean en escenarios de la vida real como el jardín, el patio de atrás, la playa... y por todos ellos encontrarás esparcidos objetos de uso cotidiano. Según el tipo de helicóptero que elijas (hay cuatro diferentes) puedes recoger cosas y lanzarlas sobre las posiciones enemigas. Tendrás que combatir contra soldados marrones (conocidos de la anterior entrega) y escuadrones de insectos y tener cuidado con los aspersores, que resultan letales si el agua alcanza a tu máquina voladora.

Hay 16 misiones individuales a las que jugar, un modo cooperativo para dos jugadores y una amplia variedad de juegos para cuatro participantes. Entre las misiones destacan peligrosas incursiones en terreno enemigo para rescatar a los insectos buenos que han sido capturados por malvados doctores que pretenden experimentar con ellos. También deberás rescatar a algunos prisioneros de guerra y proteger a un tren de juguete entre otras cosas. Y para animarlo todo un poco más, tienes un arsenal de lo más estrambótico. Ciertamente, es una alternativa muy interesante a *Nuclear Strike*.



La mayor parte del escenario del juego es destructible. Empieza por esos árboles.

¡Oh, florecitas! ...pero ten cuidado, pueden ser mortíferas.

Un juego para cuatro sin niebla. ¡Genial!

Tendrás que vértelas con la fauna local, como estas arañas. ¿No sufrirás de aracnofobia?

P & R

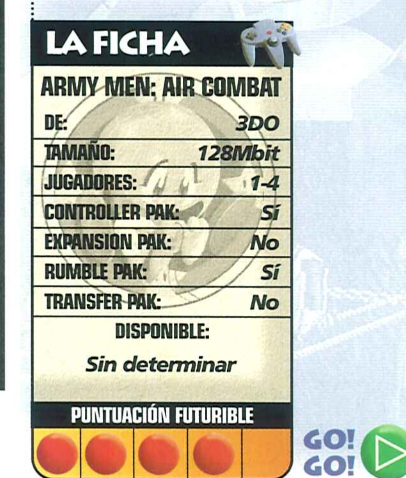
¿Qué tipo de helicópteros hay?
Chinook, Huey, Apache y Super Stallion. Varían en términos de velocidad y potencia. Puedes escoger un copiloto para que te ayude a recoger cosas.

¿Y qué me dices del modo multijugador?
En los modos Air Rescue, Food Fight, Bug Hunt y Flag-Nab-It podrás jugar con tres amigos más. Son divertidos y muy poco convencionales y podrás emplear una polea para recoger cosas útiles por todos los niveles.



¿Qué cosas puedes recoger con el helicóptero?
Cosas pequeñas, como latas de cola y pedacitos de comida. Podrás trasladarlos de un sitio a otro e incluso emplearlos como armas. En una de las misiones individuales debes arrojar donuts glaseados para atraer a las hormigas hasta el territorio enemigo. Las hormigas son más grandes que los soldaditos de plástico y causan estragos en las líneas enemigas. Si lo prefieres, también puedes dejar caer donuts directamente encima de los soldados del otro bando.

¿Hay algo que no puedas hacer con los donuts?
En este juego, los donuts son la clave.



LA FICHA

ARMY MEN: AIR COMBAT	
DE:	3DO
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



P & R

¿Qué es todo este rollo del paquete?
El paquete que lleva Taz vuelve al principio del nivel si chocas, si te caes o si te ahogas, así que es muy importante abrirse camino hasta la meta antes de cargártela a tu espalda. Por suerte, a lo largo del camino hay lugares seguros en las que puedes dejar la caja.

¿Ah sí?
Pues sí, pero... más adelante. Deberás proteger la caja de otros personajes de la Warner Bros, compitiendo contra el Coyote, por ejemplo, o luchando contra Marvin el marciano y contra Yosemite Sam.

¿Es verdad que hay muchos niveles?
Pues la verdad es que bastantes. Los primeros están basados en el desierto clásico de los dibujos animados de la Warner, pero en un abrir y cerrar de ojos, la acción se desplaza a la ciudad, a un planeta extraño y al salvaje oeste. Hay un total de 36 niveles repartidos por seis mundos distintos.



¡Que emoción! ¡No puedo esperar más!
Ni nosotros, parece que va a ser una de las propuestas para N64 más refrescantes de este verano. Todo un torbellino....



LA FICHA

TAZ EXPRESS	
DE:	*Infogrames*
TAMAÑO:	*96Mbit*
JUGADORES:	*1*
CONTROLLER PAK:	*Sí*
EXPANSION PAK:	*No*
RUMBLE PAK:	*Sí*
TRANSFER PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Junio*

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



La mayor parte del decorado puede ser destruido por Taz.

Una pizza gigante te espera en la esquina. Taz recuperará energía.

Algunos saltos envían a Taz por las nubes.

Esas cosas que parecen palomitas son las monedas en el loco mundo de Taz.

La ciudad, cargada de tráfico. Es uno de los niveles más difíciles.

¡Mira esa niebla! Esperemos que los de Zed Two puedan solucionarlo.

Taz Express

Zed Two te trae al diablo... de Tazmania.

Este es un buen año para los personajes de la Warner Bros con problemas de vocalización. *Duck Dodgers* (que tiene una pinta muy buena) y su ceceo tan desternillante ya está ultimándose. Y, por otro lado, los de Infogrames han decidido dejar suelto al diablo de Tazmania más famoso del mundo en este intrigante plataformas de Zed Two, los desarrolladores de *Wetrix*.

Taz Express es un poco como *Glover* en lo que respeta a diseño. Taz debe transportar un delicado paquete hasta una puerta al final de cada nivel. Pero tomar la caja y salir pitando no es tan fácil como parece. Un montón de obstáculos obligan a Taz a dejar la caja y resolver puzzles para poder continuar su camino. En algunos de los casos, deberá recurrir a su tan característico torbellino y destrozar parte del decorado.

Al estar basado en puzzles, *Taz Express* tiene muchas probabilidades de ser amado u odiado según el diseño de los niveles. Por lo que hemos visto hasta ahora, creemos que, pese a que se encuentra con algún detractor, no le van a faltar entusiastas. El centro del juego no es otra cosa que vagar por ahí con la caja cargada a las espaldas, pero asegura mucha diversión.

Los de Zed Two están realizando un reconocido esfuerzo para presentar un reto distinto en cada nivel –ya sea cruzar arenas movedizas, eludir un tráfico bestial o luchar contra una nave alienígena– o sea que *Taz Express* puede ofrecer sutilezas incomparables en sus últimos niveles. Si este es el caso, todo lo que Zed Two necesita es corregir esos controles un poco complicados y eliminar esa niebla tan molesta, a escasos centímetros de Taz. Si es así, el juego estará muy bien.



Busca un interruptor y púlsalo para apoyar esos láseres.

Mysterious Dungeon

Este RPG lleva tres años en desarrollo. ¿Ha llegado su hora?

Qué sorpresa más agradable! En su origen, *Mysterious Dungeon* era un juego para 64DD pero, ahora que ese periférico parece que no está sorprendiendo, los desarrolladores de Chun Soft se han puesto manos a la obra y han traspasado el juego a N64.



LA FICHA	
MYSTERIOUS DUNGEON	
DE:	Chun Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

La serie de juegos *Dungeon*, que se hizo popular con *Chocobo's Mysterious Dungeon* de Square (un megaéxito japonés en la PlayStation), ha ganado una excelente reputación entre los aficionados a los RPG gracias a su exclusivo aleatorizador de niveles. En este último juego de la serie (sin relación alguna con los demás) te transformas en Shiren, un niño de diez años que trata de construir y defender una fortaleza frente a salvajes hordas demoníacas. ¿Verdad que será divertido? Sólo por el hecho de que también es un juego de exploración, al estilo de *Zelda*, se te debería hacer la boca agua.

La fecha de lanzamiento aún no es segura. Con todo, parece que va a ser un gran representante del RPG más puro y esperamos que Nintendo no deje pasar esta oportunidad de ampliar nuestros horizontes roleros.

△ Estos personajes poligonales son encantadores. Todo muy "japonés".





△ Un bello paisaje invernal. Este juego nos atrae mucho.

P & R

Nos gustaría que apareciesen más RPG.
Sí, y éste parece un verdadero RPG, con datos de los personajes, combates por turnos, evolución de los personajes y enormes ciudades y poblaciones que explorar. Y la posibilidad de interactuar con cientos de NPC.

¿NPC? Esto...
Non-playing characters (personajes que no juegan). Chun Soft, los desarrolladores, comentaron que querían "imprimir un desarrollo espectacular a la serie", y consideran que la N64 les permite hacerlo. Su labor ha dado como fruto un mundo poligonal al 100%. Hasta ahora, sólo habíamos visto algo parecido en Zelda.

Esperemos que se distribuya también aquí.
Como los videojuegos de rol tienen mucho éxito en Occidente (sirva como muestra, los juegos Final Fantasy para PlayStation), su distribución en nuestro país es probable. Os mantendremos al corriente...

Power Rangers

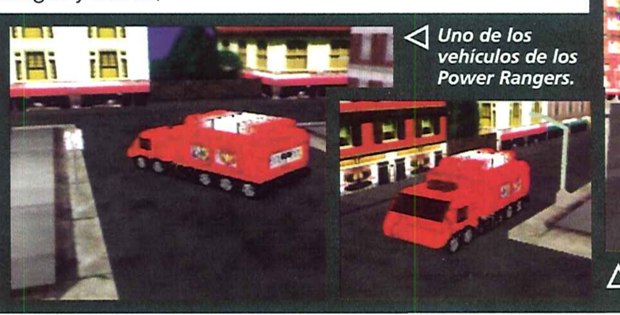
¡La famosa serie televisiva de ciencia-ficción llega a la N64!

Qué? ¿Un juego de los Power Rangers? Podemos imaginarnos como se te ha quedado la cara. Sí, es verdad, los de THQ han conseguido la licencia y es posible que, antes de que acabe el año, patees a tíos con trajes de goma y a robots flojeras.

LA FICHA	
POWER RANGERS	
DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Para ser justos, hay que decir que parece que el juego está destinado a menores de 10 años (quienes conocen a los Power Rangers y encima, disfrutan con ellos), así que pasaremos por alto los gráficos de primera generación y, en su lugar, nos concentraremos en la acción, que es el principal ingrediente del juego. Podrás conducir cualquier vehículo de los Power Rangers, transformarte en los múltiples Zords (Transformers gigantes, por lo general) y vencer a enormes bestias alienígenas que corretean por ciudades. Todo esto podría ser divertido. Como mínimo, suena más divertido que el decepcionante Superman.

△ Este parece uno de los jefes malos, pero no estamos seguros de cuál.



◁ Uno de los vehículos de los Power Rangers.



△ ¡Huy! Parece que cojea... Esperemos que se recupere.

¿Se parecerá mucho a la serie de televisión?
Sí, aunque esperemos que no sea tan ridículo. Habrá 30 niveles, cada uno relacionado con un percance causado por un monstruo y en los que hay que luchar al estilo Power Ranger en escenarios urbanos y con todo el arsenal powerangeriano.

¿Y saldrán todos los Power Rangers?
¡Sí! E incluso hay uno que es nuevo, que no ha salido nunca por la tele: el Titanium Ranger. Los monstruos de la serie, como Magmavore, también salen y las voces van a cargo de los mismos que las ponen en la tele.

Entonces, ¿será fiel al argumento de la serie?
No exactamente. Salen los mismos sitios y los mismos monstruos pero, por ejemplo, no hay ni una referencia a "Los Power Rangers en el Espacio", una variante de la serie en televisión.

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Para abrir boca, empezaremos contándote que Retro Studios, proveedores de juegos para N64 de tan alta calidad como...err... ninguno, se están preparando para desarrollar un título en formato Dolphin, y han registrado la siguiente dirección en Internet: www.thunderrally.com. Los rumores apuntan a que podría tratarse de un juego de carreras futurista a lo SR3K. La compañía, fundada por algunos antiguos empleados de Iguana y codificadores de Turok, es uno de los afortunados equipos escogidos por la propia Nintendo para probar el potencial de la nueva consola, a pesar de que no se les pueda acreditar el lanzamiento de juego alguno. Por supuesto, habiendo firmado el acuerdo previo de confidencialidad con Nintendo, nadie de la compañía ha querido comentar el tema.

Gracias a la poca discreción del personal de Nintendo América hemos podido saber algunas cosas sobre, Dinosaur Planet, el Zelda prehistórico de Rare. Según ellos, tiene un aspecto "absolutamente divino". No han querido confirmar si hay lanzamiento previsto para el 2000, pero lo que sí han confirmado es que existe, así que suponemos que no vamos a tardar en oír más sobre el tema.

¿Puede ser este el juego secreto que Rare se esconde en la manga para dar la sorpresa a finales de año? Puede que sí, aunque el clamor popular apuesta por Killer Instinct 3, sobre todo porque Peter Main –el ejecutivo que da los soplos en Nintendo– ya lo ha mencionado en un par de entrevistas. Si este es el caso, los de Rare tienen una de las programaciones más apabullantes que se recuerdan: Perfect Dark, Conker´s Bad Fur Day, Banjo-Tooie, Dinosaur Planet, Speedway y Killer Instinct. El que diga que la N64 estaba acabada, está muy, pero que muy equivocado.

Resident Evil Zero, el emocionante juego RE exclusivo para la N64 podrá admirarse en la feria Tokyo Games Show de este año. Cuando leas esto, la feria ya habrá terminado y habrá sido la primera vez que el juego sale del cuartel general de Capcom. En el próximo número te contaremos más cosas.

Para terminar, decirte que Ubi Soft han confirmado oficialmente que hará dos títulos para la Dolphin. El primero es The Road to El Dorado y se basa en el próximo estreno de Disney, mientras que el segundo es otro juego con licencia sobre el Inspector Gadget y sus locos artilugios, pero no esperes verlos antes del 2001, aunque sí que te podrás hacer una idea de cómo son gracias a las versiones para PC y GB Color, que llegan a finales de año.

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRES

P & R

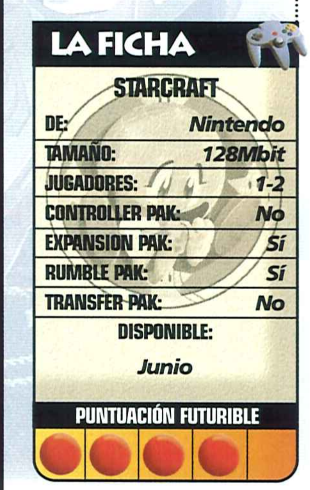
¿Cuántos niveles hay?
Parece que la cosa está alrededor de unos 30 para la versión final del juego. Algunos están sacados de la versión de Starcraft para PC y otros han sido rediseñados y retocados para adaptarlos a la N64.



¿De qué va el modo para dos jugadores?
Combates contra un amigo en una pantalla partida. Estrategia cósmica y caos total. También puedes aliarte con él para luchar contra las fuerzas del mal de la N64.

Entonces, ¿es cómo si fuera un juego nuevo?
Casi, casi. La versión de Starcraft para PC tiene trillones de fans y a la mayoría de ellos no les haría mucha gracia jugar al mismo juego si tienen una N64. Incluye nuevos tipos de soldados y vehículos con los que maravillarse.

¿Y el control del joystick funciona tan bien como el del ratón?
Es muy útil. Si ya has jugado al juego para PC quizá lo encuentres un poco lioso al principio, pero a nosotros nos parece un buen arreglo.



LA FICHA

STARCRAFT	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Junio

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



△ *La raza de los Zerg ha "crecido". ¡Tiembla!*

▽ *¡Mira, los Zerg contra los Terrans!*

△ *El juego parece muy impresionante. Nos está gustando mucho. Crucemos los dedos.*

Starcraft

¡Command & Conquer en el espacio!

Después de muchos y muchos retrasos, el juego que retoma la estrategia a tiempo real de *Command & Conquer* ... se vuelve a retrasar. O, al menos, eso parece.

Pues sí: el éxito de *Pokémon Stadium* ha sido de tal magnitud, que Nintendo está destinando toda su producción de cartuchos a atender la demanda. El resultado es que no quedan cartuchos donde grabar *Starcraft* y que, por lo tanto, deberemos esperar al menos hasta después del verano para poder disfrutar de la mezcla de combates rápidos y profundo pensamiento táctico con la que *Starcraft* tomó el mundo del PC por sorpresa. La versión para N64 incluye nuevas misiones, niveles exclusivos y un modo para dos jugadores con pantalla partida. Puedes elegir jugar como una de las tres razas, cada una de ellas con su propio arsenal y su propio repertorio de habilidades. El objetivo es conquistar el territorio enemigo y eliminar todo vestigio de oposición. El método original de control, basado en el ratón y el teclado del ordenador ha sido adaptado al D-pad de la N64, con los controles que más a menudo se emplean al alcance de tus dedos y menús emergentes para las otras opciones. Hemos jugado a una versión casi completa del juego y, de momento, parece muy lograda y profesional, como *C&C*. Ojalá no tarde en llegar...



◁ *Los Protoss son muy avanzados tecnológicamente. Y muy crueles también.*

Grandes explosiones por todas partes en Starcraft 64... y un mogollón de armas a tu disposición. ▷

△ *Locura total en la pantalla partida para dos jugadores.*



¡Cuidado, los destellos solares pueden cegarte!

Los circuitos se alzan a kilómetros del suelo.

El circuito del castillo. Un taxi trucado pasa a toda mecha el tramo de las iluminaciones.

A los impresionantes gráficos de SR3K, se unen los efectos de luz en tiempo real.

Los fondos son de lujo: fíjate en la silueta de esa ciudad.

De momento, no hemos visto a ningún rival de la CPU por la pista.

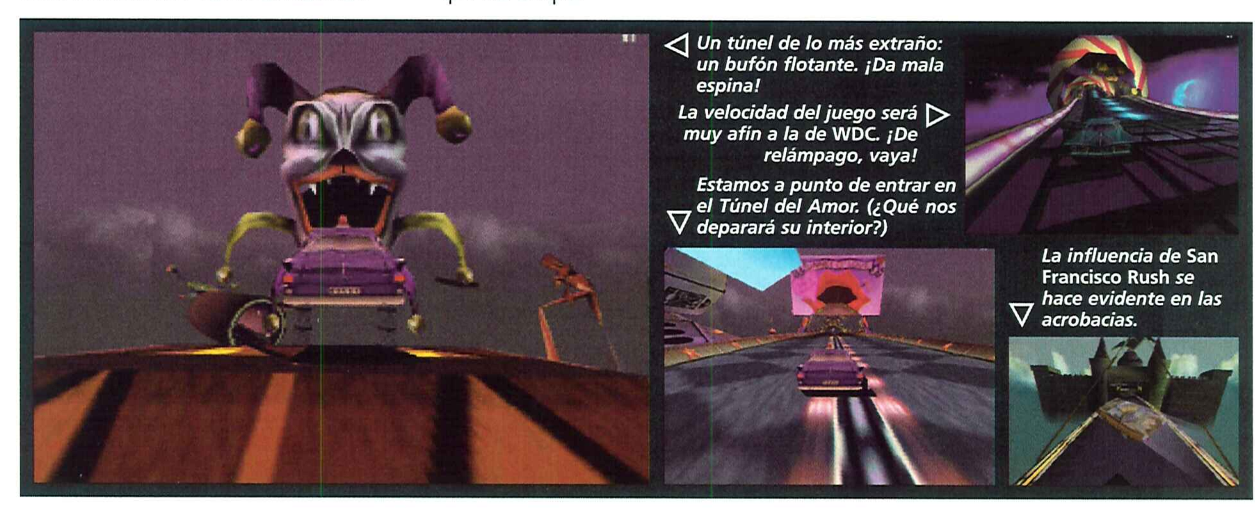
SR3K

Otro proyecto de los creadores de World Driver...

Boss Games se está ganando a pulso la reputación de uno de los desarrolladores para N64 con más talento. Después del excelente *Top Gear Rally* y del imponente *World Driver Championship*, su próxima obra, *Stunt Racer 3000* –más conocida por *SR3K*- es un juego de carreras que va a levantar pasiones. Como *World Driver* en la misma etapa, *SR3K* parece muy capaz de estar a la altura de las circunstancias.

SR3K, juego que no hay que confundir con el magnífico *Stunt Race FX* para SNES, utiliza el motor súper nítido de *World Driver*. Para marcar las diferencias, sin embargo, ofrece carreras de alto octanaje por un montonazo de pistas futuristas; además de una fuerte dosis de vuelcos, vueltas de campana y chirrido de ruedas. El resultado es una mezcla extraña, toda vez que mágica, de *San Francisco Rush*, *WDC* y *F-Zero X*, con la que vas a flipar.

Por lo que hemos podido ver del juego, *SR3K* es más rápido que su predecesor, toda una proeza teniendo en cuenta el ritmo y la suavidad de *World Driver*. Aunque el sistema de física básico de *WDC* está aún presente, Boss se ha esforzado por introducir algunos retoques y mejoras; por ejemplo, los coches no derraparán tanto, lo que viene muy bien cuando intentas realizar un tirabuzón a 320 Km/h. Estamos impacientes...



Un túnel de lo más extraño: un bufón flotante. ¡Da mala espina!

La velocidad del juego será muy afín a la de WDC. ¡De relámpago, vaya!

Estamos a punto de entrar en el Túnel del Amor. (¿Qué nos deparará su interior?)

La influencia de San Francisco Rush se hace evidente en las acrobacias.

P & R

SR3K parece una buena apuesta.
Y además de verdad. Los desarrolladores han tomado el manejo y la física de World Driver, aunque le han aplicado algunos retoques; le han añadido algunas pistas, eso sí, súper ingeniosas, con saltos inmensos y rizos que rizan el rizo; y lo han acabado de pulir con la habilidad de amañar, por completo y a tu gusto, los coches.

Tiene un aspecto increíble.
Nos aventuramos a decir que incluso mejor que World Driver. De momento, no tenemos noticias de la posible compatibilidad con el Expansion Pak, pero cualquier juego que se las apañe para mezclar (con éxito) San Francisco Rush y WDC se



merece una buena palmadita en el hombro, se ejecute o no en alta resolución.

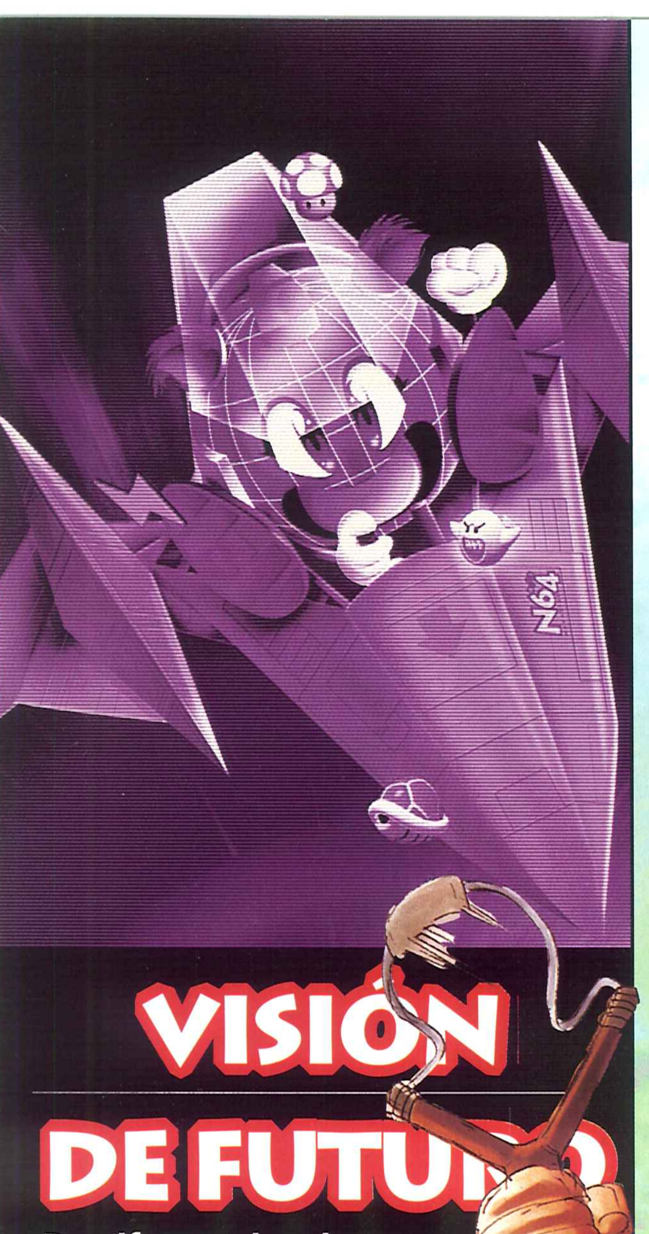
¿Algo más?
Sí. Gana una carrera contra un jefe y podrás quedarte con su coche. Podrás hacer reglajes en los vehículos, sin importar que sean de humanos o alienígenas. En vez de los dos campeonatos de World Driver, corres cinco campeonatos en los que podrás embolsarte dinero al ir ganando carreras. El dinero podrás invertirlo en trucajes para el coche, y la pantalla reflejará todos los cambios. Los daños son a tiempo real.



LA FICHA

SR3K	
DE:	Midway
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Otoño

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK — 16
¡Más imágenes del retorno de Zelda a la N64!

THE WORLD IS NOT ENOUGHT — 18
¡Primeras capturas del nuevo juego de Bond!

¿TODAVIA QUIERES MÁS?

Pues, échale un vistazo a nuestra sección Planeta 64.



¡Huy! ¿Qué es eso? ¿Un salto propio de un Goron?

Esta carrera de caballos es contra Ingo1 e Ingo2. Tiene buena pinta, ¿eh?

¿Cúal es el misterio del naufragio? Este secreto nos quita el sueño.

Link está en una mazmorra. Lo sabemos por el icono de la llave.

A diferencia de la anterior entrega, las plantas también atacan bajo el agua.

LEGEND



Parece mentira, pero *The Legend of Zelda: Majora's Mask* se está desarrollando a un ritmo de vértigo. Y es que el juego sale a la venta en Japón en, aproximadamente, cuatro semanas. Aún no sabemos cuándo aparecerá en nuestro país, pero teniendo en cuenta los tres años que esperamos *Ocarina of Time*, esto está chupado...

En *Majora´s Mask*, Link ha ido a parar a un Hyrule alternativo como puedes comprobar en estas capturas (nuevecitas) que hemos logrado. Caras conocidas –saluda a esos incordios de Deku Shrubs y sus nueces explosivas– y un mundo patas arriba. El entorno es un tanto estrambótico, con edificios de colores pastel y muros de jardines a rayas que no saldrían en ninguna revista de decoración, por moderna que fuera. No es que Hyrule haya sufrido una transformación total. En una de las imágenes puedes distinguir, allá en la distancia, La Montaña de la Muerte, uno de los parajes más representativos de *Ocarina of Time* que asegura su presencia en el mapa de *Majora*. Si pegas tu nariz a la revista, podrás ver los nuevos juguetitos de Link. Hay, al menos, un nuevo tipo de espada que está compuesta de dos hojas distintas entre sí –pero igual de afiladas– que el muchachito de Kokiri desenfunda en el mundo helado. La versión 2.0 del Arco de las Hadas también está

LA FICHA

LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK

DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Consigue el caballo hablando con Malon en los establos.

¡El hermano gemelo de Ingo!

Link disfrazado de Zora puede aprender a tocar los tambores.

La caída de la luna supone para Hyrule su desaparición.

Link puede aprender movimientos de los habitantes de Clock Town.

Nada de máscaras aquí. Puede ser uno de los primeros combates.

Link vestido de Goron. Parece que prefiere quedarse en las secciones de invierno.

Apostamos a que la misión de Link aquí es descongelar la región Goron.

No importa cuál sea el disfraz, Link no se quita sus guantes ni sus botas.

¿Por qué hay ese dibujo en la pared? El tiempo lo dirá.

OF ZELDA MAJORA'S MASK

el poder de la máscara

Mira, el risitas del mercado Hyrule original. ¿Y ese niño con dorsal en la espalda? ¿Puede ser un jockey de alguna carrera?



disponible y parece que esta vez lo han hecho más resistente que el que Link utilizaba en *The Ocarina of Time*. Lo mejor es que también se ha incluido una versión en miniatura de este arma para que Link empiece a practicar desde su más tierna infancia. Y lo que es más emocionante todavía es que Hyrule asiste a la invención del telescopio, muy útil cuando se quiere ver de cerca a los guardas que patrullan por la Fortaleza Gerudo.

TECNOLOGÍA

Link aprenderá a tocar los tambores, tomar parte en una carrera de caballos y lanzar flechas en un área de entrenamiento.

Las nuevas imágenes nos dan más pistas sobre lo que espera a Link en esta nueva aventura. Entre otras cosas, tendrá que aprender a tocar los tambores con la ayuda de un Zora sentado en un monstruoso escenario con forma de almeja, tomar parte en una carrera de caballos por un bosque lleno de árboles contra *dos* versiones de Ingo y esquivar árboles y lanzar flechas en una mini área de entrenamiento. Puede que lo más emocionante de todo el juego sea lo que todavía no hemos visto. La primera aldea está repleta de casitas y tiendas cuyos interiores aún no nos han sido revelados y en una de las imágenes vimos como Link, disfrazado de Zora, contemplaba un misterioso naufragio a millas de distancia, rogándote que nades y lo explores. No hay duda, los diseñadores de Nintendo demuestran, con *Majora's Mask*, que están en su mejor momento, y eso que Shigeru Miyamoto sólo asoma la cabeza de vez en cuando para asegurarse de que todo va bien. Estamos tan impacientes por ver *Majora's Mask* como lo estábamos con su predecesor. Ya falta menos.

CONTINUARÁ... En nuestro próximo número encontrarás más capturas sobre Majora's Mask y (esperemos) fecha para su lanzamiento.

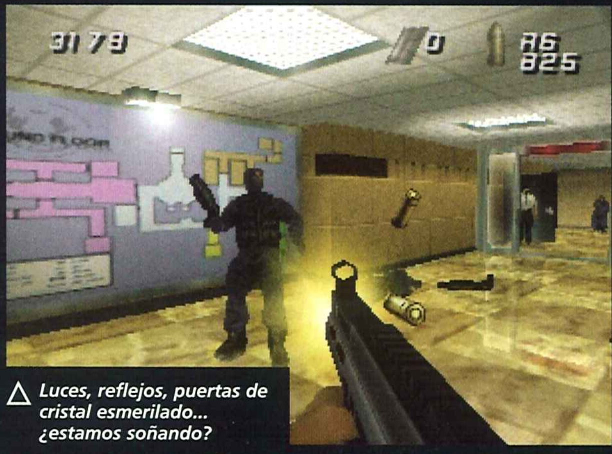
¡PRIMERAS CAPTURAS DEL SHOOT' EM UP DE EUROCOM BASADO EN LA ÚLTIMA PELI DE BOND!





Los soldados enemigos tienen tus mismas desventajas en la oscuridad del bosque. (Con las gafas de visión nocturna puedes ganarles la espalda sin que se enteren y aturdirles de un buen golpe en la cabeza.)

¿Será Bond capaz de conducir esa furgoneta? Esperemos que sí.



Luces, reflejos, puertas de cristal esmerilado... ¿estamos soñando?



Mira el tipo de la esquina: parece un inocente funcionario del M16 que necesita que le protejan.

THE WORLD IS

Así que los rumores eran ciertos. Los de Rare parecen haber olvidado la licencia James Bond para dedicarse a trabajar en *Perfect Dark*, y el rumor de que *The World is Not Enough* iba a ser desarrollado por los responsables de *Duke Nukem: Zero Hour*, Eurocom, dio en el clavo, a pesar de que muchos de los potenciales editores lo desmintieran.

Tal y como se predijo, los de Eurocom han demostrado su astucia decidiendo clonar el trabajo de Rare en *GoldenEye* en lugar de arriesgarse a perder la licencia en un pastiche de géneros múltiples (al estilo de EA en su *Tomorrow Never Dies* para PlayStation). El resultado, *The World is Not Enough*, es una secuela no oficial de *GoldenEye* con un control de James Bond en primera persona, una selección de armas y juguetitos ideados por Q que forman parte del más exclusivo patrimonio Bond y una amplísima variedad de extensos entornos y misiones arriesgadas, sorprendentemente fieles a varias escenas de la película.

El primer nivel deja clara la atención que Eurocom ha prestado a todos los detalles. Te sitúa en el traje de Bond mientras avanza hacia el muelle de Londres en una lancha motora –dejando atrás los botes de carga que flotan en el Támesis y pasando por debajo de puentes repletos de tráfico circulando– y te permite emplear el rifle de francotirador con mirilla provista de zoom para disparar a los guardas en la costa.

Nada de lo que hagas pasará desapercibido. Cuando alcanzas el muelle y desembarcas, el aire se llena de balas y tú desenfundas tu devastadora Magnum 44 y empiezas a abatir enemigos que gritan de dolor. Acto seguido, te precipitas por las calles de Londres, donde más guardas intentarán eliminarte desde los balcones.

TWINE rebosa acción para plantar cara a *GoldenEye* y la animación es, en todo momento,



LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH

DE:	EA
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:

Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE





¡Qué bueno que los de Eurocom opten por los puños de Bond cuando ya no le queda munición!

No todos son tan valientes. Éste se ha rendido.



Este guarda del M16 está de tu parte, así que mantenle vivo todo el tiempo que puedas.



El escenario tiene mejor aspecto que el de GoldenEye. Producto del excelente trabajo de Eurocom para el motor de gráficos de Duke Nukem: Zero Hour.

Cárgate esos monitores que cuelgan del techo. ¡Sí!

Y esto son las primeras imágenes. Espera a ver la pinta tan impresionante que tendrá la versión definitiva de TWINE.





Está oscuro, pero si te mueves muy rápido, los guardas te oirán y te cazarán.

sorprendente. Los guardas se rinden, huyen en busca de ayuda o se retuercen de dolor y, además, la animación que acompaña a la acción de recarga de las armas es diferente para cada una de las 40, y los 10 extensísimos niveles –que van desde los pasillos de bombardero M16 a los bosques más oscuros de Azerbaiyán– son un repertorio impresionante de efectos de luces, reflejos y sombras. Todo tiene ese aspecto "sólido" tan satisfactorio. Y para sólidos los guardas, que dan toda la sensación de estar macizotes. ¡Y todo esto sin el Expansion Pak! ¡Increíble!

Los controles son los clásicos de *GoldenEye* –con la posibilidad de optar por los de Turok si se quiere– pero lo que es realmente *nuevo* es el botón para saltar, que aporta la posibilidad de esquivar saltando las balas enemigas. El sigilo y la cautela se han acentuado mucho más que en los niveles Bunker de *GoldenEye*. De hecho, hasta puedes oír tus propios pasos mientras caminas, y si empujas el stick hacia delante para correr, los guardias oirán tus pasos y te encontrarán en cuestión de segundos.

Si a esto le añadimos un modo para cuatro jugadores capaz de competir con el de Rare, con reforzadores que caen del cielo, multitud de vehículos controlables y horas de diálogos que forman parte del juego y que se escuchan con toda claridad, la verdad es que *The World is Not Enough* es un juego que entusiasma. James Bond ha vuelto, ¡y cómo!

SONIDO **Puedes oír tus pasos mientras caminas y, si corres, acentuando el ruido, una pandilla de guardias correrá tras de ti para darte captura.**

NOT ENOUGH
paraíso 00

Pese a la cantidad de personajes en pantalla, la animación no se ralentiza para nada.



Fíjate bien en las animaciones de las muertes. Son tremendamente verosímiles.

CONTINUARÁ... En nuestro próximo número tendrás una Investigación Especial sobre TWINE.

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

¿QUÉ HA SIDO DE...?

Asomaron la cabeza por la esquina, pero luego desaparecieron. ¿Dónde están esos juegos que iban a arrasar?

Te suena *Riqa*, el juego desarrollado en el Reino Unido que venía a ser la contrapartida para N64 a *Tomb Raider*? ¿O de *Eternal Darkness*, el aterrador juego de lucha medieval de Silicon Knights? Y ya que estamos, ¿dónde ha ido a parar *Conker 64: Twelve Tales*?

Todos estos juegos se anunciaron oficialmente, hubo algunas capturas de promoción y luego... nada. Sin otras imágenes o información, y con una perpetua etiqueta de «sin determinar» en el calendario de lanzamientos de Nintendo, títulos como *Mini Racers* y *Mother 3* han ido cayendo en el anonimato.

Pero nosotros los hemos resucitado para ti. Enfundados en el traje de faena (una gabardina y un sombrero de ala ancha a lo Bogart), nos pusimos a investigar dónde están exactamente esos misteriosos juegos para averiguar qué nos depara la N64 en un futuro (esperemos) próximo.



CONKER'S BAD FUR DAY

ANTES: **Rare prometió derramar mucha dulzura en esta cucada de plataformas, protagonizada por la sonriente ardilla de *Diddy Kong Racing*. El año pasado pudimos ver unas pocas capturas (todavía asociadas al título original del juego, *Twelve Tales*); en cambio, en la web de Rare escuchamos, no hace mucho, rumores acerca de una ardilla deslenguada. Aquí hay algo que no encaja.**



Ahora ya sabemos la razón para la estratégica posición de la cola de Conker en esta captura. ¡Vaya!

AHORA: Te vas a llevar una sorpresa. Lo del nombre es meramente anecdótico, pues el cambio es tan radical y profundo que ha quitado a *Conker* el sabor dulce que tenía.

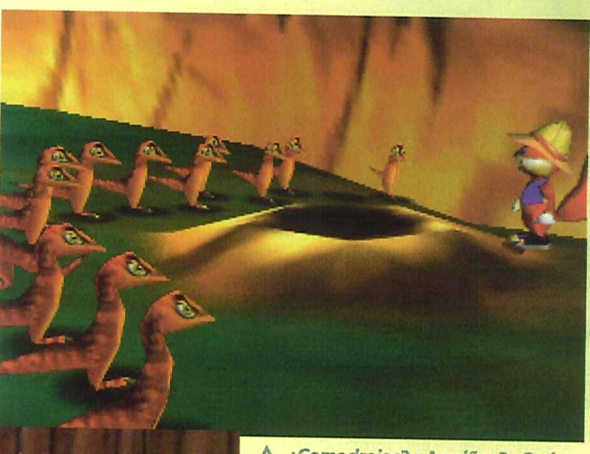
En vez de crear un juego lleno de animales del bosque despreocupados y que no paran de canturrear, Rare ha transformado *Conker's Bad Fur Day* en un juego para adultos, repleto de sangre, violencia, tacos (en televisión los sustituirían por pitidos), y de toda una serie de doble sentidos que harían enrojecer de vergüenza al más pintado.

El juego sigue siendo en esencia un plataformas en 3D -el risueño roedor correrá, trepará, y nadará por los fantásticos decorados de forma parecida a como lo hacían sus predecesores, ya fueran osos, pájaros o monos-, pero los personajes y los elementos pertenecen a un mundo tan adulto que no podemos contarte muchos de ellos o tacharían a la revista de pervertidora o algo así.

Podemos, sin embargo, mencionar la increíble escena (una clara imitación de *Salvar al soldado Ryan*) en la que Conker corretea hacia la orilla mientras hordas de soldados caen abatidos brutal y sangrientamente. Igualmente podemos hablarte de la puerta que ordena a Conker que se vaya (así como lo oyes), o del dragón que en vez de echar fuego por la boca lo hace por el trasero. En cuanto a la estatua dorada con un par de enormes... bueno, eso tendrás que imaginártelo.

Incluso la impresionante animación facial de Conker –una característica inherente al juego desde que éste fuera anunciado- es el complemento natural a las groserías, pues la expresión de la ardilla alterna entre el desconcierto, la tristeza o la alegría desbordante ante las demostraciones de libertinaje a su alrededor.

Con un poco de suerte, el particular sentido del humor del que normalmente hace gala Rare podría tener una influencia positiva en el nuevo *Conker's Bad Fur Day*. Pero, ¿qué hay de la fecha de lanzamiento? Ya sabes que los chicos con base en la pérfida Albión son muy reservados, pero si hacemos caso al calendario de Nintendo, podría ver la luz en algunos países (España no está entre ellos) en diciembre. Entretanto, puedes disfrutar de esta selección de capturas que hemos hecho.



¿Comadrejas? ¿Armiños? ¡Qué más da, son unos malhablados!

Esperemos que el entorno adulto no vaya a viciar a Conker y Berry.

¿Formará esto parte del modo de en-tren-amiento de Conker? Qué malo, ¿verdad?



RIQA

ANTES: **Una captura. Una miserable captura de una soldado con peculiar uniforme, de pie junto a una valla. Ninguna información acerca del juego. Sin fecha de lanzamiento. O sea, nada.**

AHORA: Según nuestros espías, Riqa tenía fijada una fecha provisional de lanzamiento para este año. Sin embargo, su desarrollador, Bit Studios, necesita más tiempo para acabar de pulir el código. Eso significa que el juego sigue sin tener una fecha clara de aparición.

Apretamos un poco las clavijas a Bit Studios y conseguimos sonsacarle las siguientes revelaciones: "Riqa es la protagonista" (es decir, la chica de la captura), "Hay armas", "Las peleas son contra humanos y monstruos" y "Utiliza el Expansion Pak". Luego, refunfuñaron algo así como "Acuerdos de confidencialidad" y "la mirada de Yamauchi" y colgaron el teléfono.

Continuamos atascados en esa única imagen pero, si todo va según lo planeado, tendremos información más jugosa en el próximo número de la revista.



Saluda a Riqa. Esta fémina luchará contra humanos y monstruos.

GO! GO!



SUPER MARIO ADVENTURE

ANTES: **La continuación de Super Mario RPG demostró ser una ingeniosa mezcla de fondos en 3D y personajes de cartón en su presentación en la feria Spaceworld del pasado agosto. ¿Qué fue de él?**

AHORA: Sigue en pie el lanzamiento en algunos países para este año, aunque el repentino silencio de Nintendo induce a pensar que el acontecimiento podría producirse cualquier día de estos en Japón. Conocemos algunos detalles más del argumento (tiene algo que ver con la princesa Peach, que ha sido secuestrada por Bowser, ¿puedes creértelo?) y los personajes, embutidos en su aspecto en 2D, parecen muy encantadores. No te cansarás de mirar cómo la tropa plana de Mario se giran para cambiar de dirección.

Mario y Luigi tienen una misión conjunta: rescatar a la princesa Peach. ¡Eso nos recuerda a los viejos tiempos!

Además de las habituales visitas a la tienda al más puro estilo RPG, de las largas conversaciones y de las estadísticas, *Super Mario Adventure* propone un sistema de combate basado en subjuegos, en los que tendrás que juguetear con el control analógico. Una rueda de ítems que da vueltas determina el minijuego para la batalla; luego, dependes de tus hábiles dedos para pulsar los botones adecuados y cascar al rival con mazos, botas gigantes, flores o guantes de boxeo.



Por lo que parece, una de las primeras tareas de Mario será construir un puente hacia ese tentador interruptor.

Curiosamente, casi todos los malos del universo Mario se han unido al enemigo: tránsfugas Koopas, Goombas y Bob-Oms acuden en ayuda de Mario durante la aventura. Pero si mantienes los ojos bien abiertos verás el retorno de un viejo rival: Kamke, el torpe compañero de Bowser en *Yoshi's Island* para SNES. Ha vuelto para convertir la vida de Mario en un infierno.

MINI RACERS

ANTES: **Durante mucho tiempo se rumoreó que iba a ser una especie de *Gran Turismo* desarrollado por Rare. En junio, se supo que Mini Racers era más un juego de carreras a lo *Micro Machines*. Nada más se ha sabido.**

AHORA: Otro juego que no deberíamos perder de vista es *Mini Racers*, cuyo lanzamiento está previsto en algunos países para el próximo mes de agosto. Es fantástico: diminutos coches teledirigidos con antenas oscilantes corren por circuitos sinuosos de manera muy parecida al clásico *R.C. Pro Am* para NES. Hay saltos espectaculares y las curvas son de aúpa. Tienes la opción de ver la carrera desde la cámara de un helicóptero, así como un estupendo editor de circuitos que puede generar al azar un sinfín de pistas. Esperemos que sea mejor que *Re-Volt*.



Disfrutarás con las enloquecidas carreras del modo multijugador de Mini Racers.



¿Carreras a lo Micro Machines en la N64 y con un editor de circuitos incorporado? ¡Eso no me lo pierdo!

MOTHER 3

ANTES: **La última versión del primer y verdadero RPG para la N64 se dio a conocer en la feria Spaceworld en agosto pasado, acompañado de un puñado de capturas y de escasos detalles sobre el argumento. Desde entonces, nada de nada.**

AHORA: Bajo desarrollo desde antes que la N64 saliera al mercado y programado para ser lanzado este año, *Mother 3* ha sido aplazado una vez más. Es comprensible, dada la complejidad de la historia (un cowboy y su familia se ponen a investigar la llegada de un grupo de visitantes extraterrestres) y el súper detallado sistema de combate que aparece cuando te topas con uno de tus enemigos porcinos. Nos atrevemos a proponer que el lanzamiento no será, al menos, hasta el primer trimestre del año que viene.



Los héroes de Mother 3 son transportados a un planeta hostil. ¡Alucinante!

GRAND THEFT AUTO

ANTES: **Después del apabullante éxito del trasgresor juego de Take 2, sus desarrolladores, DMA Design, confirmaron el año pasado que estaban trabajando en una versión para N64, bien cargadita de tacos y escasos principios éticos.**

AHORA: En el lado negativo, parece que DMA ha abandonado definitivamente el proyecto de *Grand Theft Auto* para N64. Lo bueno es que ya puedes disfrutar de la versión GB y que podrás experimentar la emoción de transportar droga y robar vehículos en la Game Boy Advance. No hay ninguna fecha de lanzamiento fijada, pero creemos que coincidirá con la presentación de la nueva consola portátil.

Además, debido a los bajos costes de desarrollo de los juegos en DVD para Dolphin, puede que DMA se vea capaz de crear una versión de *Grand Theft Auto* para ella. Por si acaso, incluye GTA para Dolphin en tus plegarias esta noche.

ETERNAL DARKNESS

ANTES: **Hace ya al menos un año que tuvimos noticias de este juego, pero desde entonces no ha habido novedad en el frente con respecto a *Eternal Darkness*.**

AHORA: Desarrollado por Silicon Knights, el equipo del aclamado *Blood Omen: Legacy of Kain* para PlayStation, el juego ofrece un montón de acción medieval (¡qué placer despedazar al rival a cuchilladas y hachazos!), combinada con unos ángulos de cámara que recuerdan a *Res 2*. Pero *Eternal Darkness* va aún más allá, pues la cámara puede recorrer la sala y acercar o alejar la perspectiva de la misma, lo que produce un efecto tan dramático que seguro que no podrás parar de morderte las uñas compulsivamente.

De la desbordante lista de efectos especiales –todos ocurren en suntuosa alta resolución-, la iluminación a tiempo real es el que se lleva la palma. Destacaremos el momento en que, como pudimos comprobar la última vez, el caballero de brillante armadura ase una antorcha y los mugrientos pasillos de las mazmorras centellean con la luz de la llama. El inteligente uso de efectos como éste crea una atmósfera de pavor tangible (eso, y la aparición perfectamente sincronizada de esqueletos guerreros y masas de músculos andantes).

Suena prometedor, ¿verdad? Puesto que no ha habido noticias de ningún retraso, es posible que tengamos entre nosotros este juego antes de lo que esperamos.

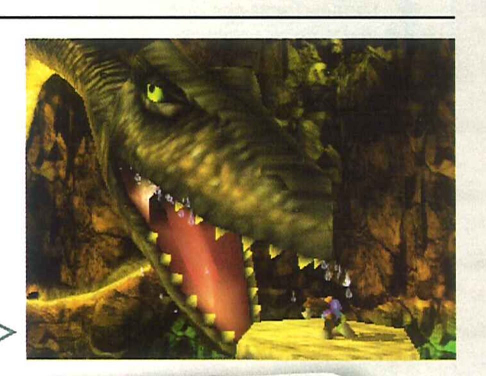


Estás a punto de pegarte el mayor susto de tu vida. Algo te observa...

BANJO-TOOIE

ANTES: **Pudimos ver algunas capturas hace un par de meses, pero aún estamos bastante a oscuras en lo que se refiere a la maravillosa secuela de *Banjo-Kazooie*.**

AHORA: Alégrate la vista con esta fantástica captura nueva y prepárate para ver más dentro de poco. El juego ofrece ocho niveles repletos de detalles preciosos, montones de minijuegos al estilo *DK64*; modos para cuatro jugadores y la oportunidad de sacar a Kazooie de la mochila de Banjo y guiarle en una visita en solitario. ¿Puede ese despampanante dinosaurio ser una pista acerca del próximo juego de Rare, *Dinosaur Planet*?



A juzgar por la saliva, diríamos que a este dinosaurio se le hace la boca agua pensando en un bocadillo de Banjo. ¡A nosotros, se nos cae la baba nada más verlo!

MISSION: IMPOSSIBLE 2

ANTES: ***Mission: Impossible* era un juego más bien mediocre, pero se vendió como churros. De ahí la insistencia de Infogrames en que la secuela no tardaría mucho en aparecer. Pero, ¿será así?**

AHORA: La película dirigida por John Woo y protagonizada otra vez por Tom Cruise, con una pila de efectos especiales a lo Matrix se va a estrenar este verano e Infogrames sigue en sus trece asegurando que tiene la licencia, pese a los insistentes rumores de una guerra de pujas. Quienquiera que pesque la licencia debe tener en la cabeza un juego *Mission: Impossible 2*, aunque no nos sorprendería que el desarrollo se decantase por la Dolphin en lugar de la N64. En un principio, se rumoreó que *M:I 2* estaría basado en el motor gráfico del juego para PC *Outcast*, que utilizaba tecnología punta. Esperamos confirmar todos estos rumores pronto.

ALLENDE LOS MARES

En Japón o Estados Unidos ya están en las tiendas, pero ¿hay alguna posibilidad de que estos juegos lleguen a Europa?

PIKACHU VRS

El éxito que está teniendo Pokémon en todas sus versiones hace pensar que Nintendo pueda decantarse por el lanzamiento de este juego, en el que puedes hablar con Pikachu mediante un micro especial, en nuestro país.



OGRE BATTLE 64

Juego de estrategia/RPG muy ameno. Ha sufrido un retraso debido al trabajo de los traductores, que han de enfrentarse a tropecientas hojas en japonés. La versión en inglés estará prevista para agosto. Esperemos que llegue también a aquí.



FIGHTERS DESTINY 2

A pesar del interés inicial que Virgin demostró por el juego, parece que esta secuela no verá el sol de España. Una pena, aunque siempre puedes hacerte con una versión japonesa.



SNOWBOARD KIDS 2

Otro juego brillante que, por desgracia, no es probable que viaje fuera de Japón. Intenta obtener una versión de importación, pero ten en cuenta que es muy similar al original.



BOMBERMAN: THE SECOND ATTACK

¡Aleluya! Bomberman vuelve a tener la salsa que lo caracterizaba, con un multijugador genial y con una pinta retro muy mejorada. En la página 9 tienes más información.

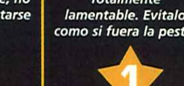


LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.	*Merece la pena, es un título excelente.*	*Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.*	*Malo. Seguramente, no vale la pena molestarse en comprarlo.*	*Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.*





Martian Alert

De: Infogrames **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí

Lejos de consumir su licencia Looney Tunes con otro plataformas convencional, esta vez Infogrames ha apostado por la innovación. El resultado es uno de los títulos más sugerentes y adictivos de la historia de Game Boy.

Martian Alert es una aventura gigantesca con elementos de plataformas y RPG. Lo mejor de *Zelda DX*, *Pato Lucas: Negocios Patosos* y *Pokémon* en un solo cartucho. Del último juego toma la posibilidad de coleccionar e intercambiar personajes e ítems. Además, permite enlazar dos consolas mediante cable de enlace o infrarrojos, y ¡celebrar partidas a minijuegos en tiempo real!



Taz es uno de los personajes más duros de pelar.

La trama es sencilla: camino de Florida, donde pretende pasar sus vacaciones, Bugs Bunny descubre los planes de Marvin el Marciano para destruir la Tierra. Para impedirlo, Bugs tiene que localizar las 10 piezas de un teletransportador con el que Marvin pretende traer la bomba que devastará el planeta azul.

La aventura consta de dos partes. En la primera hay 12 mundos por los que vagan 25 personajes Looney Tunes. Una vez los has conseguido todos, accedes a la segunda, que consta de 8 mundos por los que pululan los 22 personajes restantes. Muchos de los personajes son jugables y poseen habilidades únicas que te permitirán resolver los puzzles y acceder a nuevas áreas.

Cuando tengas al Pato Lucás, podrás utilizarlo para bucear.



Para conseguir los 47 personajes, tendrás que hacer intercambios con un amigo en el llamado Cyber café. Podéis apostar personajes en partidas a minijuegos en tiempo real vía infrarrojos. Esta novedad, junto con los excelentes gráficos y la traducción al castellano de los diálogos, convierten a *Martian Alert* en una compra obligada para todos los fans de Game Boy.



Tomb Raider



Lara puede disparar mientras trepa por las paredes.

De: Eidos/Proein **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Hombre Lara, tú por aquí! El omnipresente icono de la PlayStation que empezó su andadura en la Sega Saturn ha llegado por fin a la maquinita de Nintendo y, tal y como esperabas, el juego es una pasada.

Tienes cerca de 2.000 frames de animación que admirar y Lara dispone de un impresionante repertorio de movimientos: salta, trepa, se balancea, da volteretas hacia atrás y rueda, todo con una fluidez exquisita. A las escenas de vídeo se les ha prestado la misma atención minuciosa; están muy detalladas y a todo color. En comparación con otras peliculitas que hemos visto en la Game Boy, estas imágenes parecen sacadas de una película de verdad.



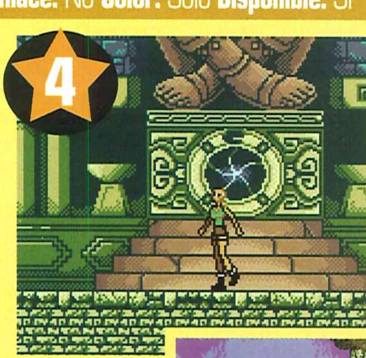
Saltitos como éste son más difíciles de lo que crees: no vayas de sobrado.



Lo mejor del juego es su impresionante animación.

La jugabilidad es más sencilla: consiste en ir saltando a cada fracción de segundo. Además, está bastante inspirada en *Prince of Persia*. Los "tombítems" que tratas de llevarte se encuentran escondidos en grandes catacumbas y protegidos por distintos animales salvajes y seres repugnantes. Al igual que en la versión para PlayStation, las pistolas de Lara funcionan de maravilla, aunque lo que todavía no tenemos claro es por qué se necesitan cinco disparos para cargarse a un puñetero alacrán. Estos bichejos pueden ser un incordio, sobre todo cuando se acercan tanto a ti que no puedes ni dispararles.

Pero bueno, el resto del juego es muy entretenido. Verás como las curvas de Lara no necesitan las 3D.

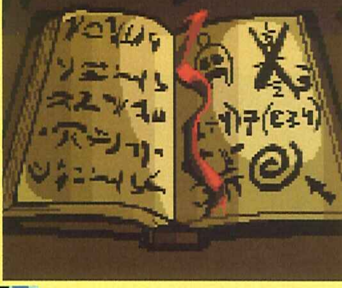


El extraño altar del nivel 1.

¡Mata a ese alacrán ya!

Toonsylvania

He aquí las instrucciones para resucitar a los muertos.



De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

Toonsylvania se basa en la serie de dibujos animados de idéntico título producida por DreamWorks (los estudios de Steven Spielberg).

La trama de la misma es de lo más intrigante: en el lúgubre castillo que preside el valle de Trans Fernando, moran el Doctor Vic Frankenstien, su ayudante Igor y Phil, un monstruo adorable y estúpido creado por el doctor. Un capítulo tras otro, el giboso Igor, corroído por la envidia hacia su jefe, lleva a cabo oscuros experimentos que concluyen invariablemente en catástrofes domésticas.

Fiel a los dibujos animados, el juego de Ubi Soft explota la torpeza de Igor: en el curso de uno de sus experimentos, Phil estalla en pedazos, y el desventurado jorobado debe recuperarlos todos para recomponerlo y devolverle la vida. Éste es el pretexto para recorrer 15 niveles encantados y combatir arañas, murciélagos, ratas, felinos... El énfasis del Toonsylvania en la acción de saltos y ataques se completa con la necesidad de explorar a conciencia los -deliciosamente terroríficos- escenarios de scroll lateral en busca de pedacitos de Phil. Para lograr su objetivo, Igor tendrá que usar toda clase de herramientas y utensilios (cráneos arrojadizos, pócimas...) y localizar 36 yelmos.

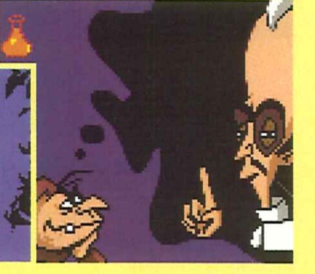
La excelente ambientación del juego se completa con una jugabilidad más que aceptable y un afilado sentido del humor.

4

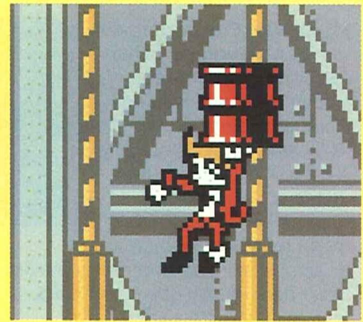


¿No te gustaría vivir en un castillo encantado? A nosotros nos encantaría.

Igor se cree una grácil mariposa.



Spirou

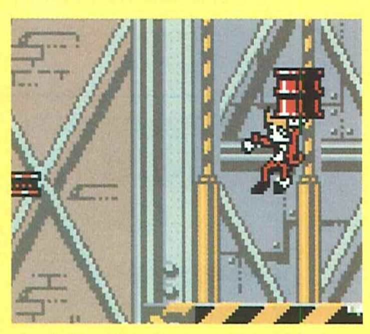




Lástima que no puedas pilotar una moto como ésa en el juego.

De: Ubi Soft **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí

No sabemos de ningún héroe de cómic tan veterano como Spirou. Creado por el belga Jean Dupuis en 1938, este simpático botones parece poseer la fórmula de la eterna juventud que tanto han buscado los alquimistas, Fausto o la cantante Cher...



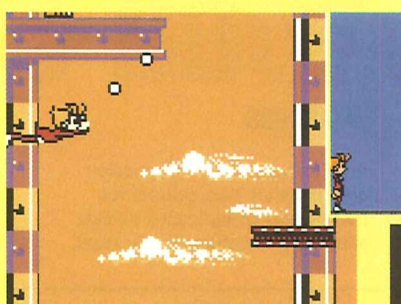
Spirou, has de reconocer que no tienes la agilidad de Lara Croft. Ni sus...

La vigencia de Spirou no ha pasado inadvertida a Ubi Soft -especializada en catapultar personajes encantadores como Rayman o Tonic-, quien lanza ahora un título de acción plataformera para la Game Boy Color basado fielmente en el cómic.

Spirou se juega como si estuvieras en una tira cómica (de hecho, muchos de sus mundos se inspiran en situaciones que protagonizó Spirou en sus tebeos). Martillo en mano, el joven botones recorre viñetas neutralizando enemigos tan extravagantes como cocinas de carbón asesinas autómatas y avispas. Además, el muchacho no anda escaso de movimientos: salta, camina, corre, trepa, se arrastra, golpea, empuja, se balancea y apila objetos.

En total, hay 18 niveles distribuidos en 10 mundos por los que vagan 10 jefes y ciertos personajes con los que hay que hablar para acceder a nuevas áreas. El juego no es nada complicado, aun cuando el dominio del héroe requiere su tiempo. Por otra parte, la excesiva sobriedad de los gráficos acaso no se corresponda con una personalidad tan vivaz como la de Spirou...

4



Spirou le ha echado el ojo a la cajera de esa charcutería. Era broma.

Si no te apartas de ahí, vas a quedar más plano que el encefalograma de Yola Berrocal.

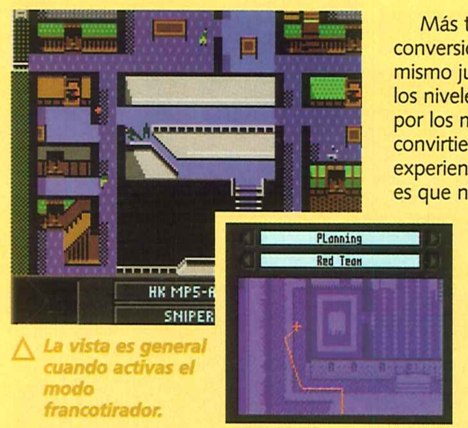


Nuestro botones duda entre pasar la tarde en el casino o jugando al mus con su colega Sacarino.

planet REVIEW

Rainbow Six

De: Red Storm/Proein **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** No **Color:** Sí **Disponible:** Sí

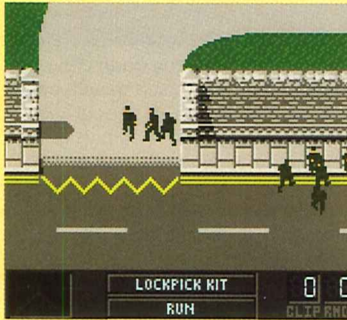


La vista es general cuando activas el modo francotirador.

La densa novela de Tom Clancy inspiró un gran juego para N64 y PC tan complicado que nunca pensamos que pudieran adaptarlo para la Game Boy.

Más teniendo en cuenta que la conversión es genial. En el fondo, es el mismo juego. Todo sigue igual, desde los niveles hasta las misiones, pasando por los montones de opciones que convirtieron al original en una experiencia tan envolvente. Lo cierto es que no estás ante uno de esos juegos a los que puedes jugar un par de minutos y ya está. Antes de que tu brigada antiterrorista irrumpa en su primera embajada, deberás elegir a diez de sus miembros, dividirlos en grupos de cuatro, darles las armas que necesiten y marcar puntos en el camino para coordinar la operación.

Como la Game Boy tiene tan pocos botones y su pantalla es tan minúscula, la fase de acción es más difícil de controlar aquí que en la N64.



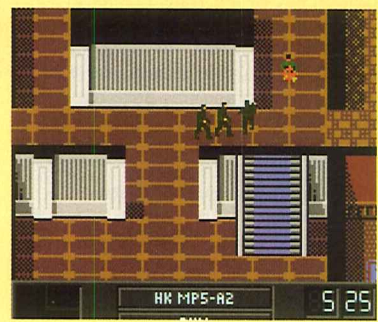
Pero no tardarás mucho en acostumbrarte y, mientras vayas echando un vistazo a las opciones tácticas, pronto estarás al frente de una eficiente patrulla. Bastante impresionante.

Podemos dispararle por la espalda cuando queramos.





Despeja el edificio, sala por sala, para liquidar a todos los terroristas.



4

GTA

● CAÍDA LIBRE

Sigue atentamente paso por paso este truco para convertirte en un as al volante de este fantástico juego:

1. En Vice City encontrarás un gran edificio en forma de L con escalones que suben hacia el tejado de Central Banana Grove.
2. Sube por las escaleras y ve hasta el borde de la derecha del edificio.
3. Si te lanzas desde esa parte del tejado, flotarás en el aire. Ahora eres invencible y puedes volar hacia donde quieras sin miedo a que te maten. Para volver a la normalidad, vuelve al tejado y baja por las escaleras.







Yoda Stories

● CÓDIGOS

Aquí tienes toda la información que necesitas para saltarte los tramos más complicados de esta aburridota aventura de Star wars.

Nivel 2: XKJ
Nivel 3: GJP
Nivel 4: TDM
Nivel 5: WTM
Nivel 6: ZBV
Nivel 7: QTC
Nivel 8: TGR
Nivel 9: VDP
Nivel 10: BFG
Nivel 11: FNP
Nivel 12: STJ
Nivel 13: FTG
Nivel 14: BLP
Nivel 15: YSF



Stranded Kids

● MINI JUEGOS

Además de sobrevivir, también puedes jugar un rato:

- Recoge la gran roca que hay cerca del río principal y úsala cuando veas un pez en el agua para poder jugar al juego de pesca.
- Lleva el mono a la morera gigante para jugar al juego de la mora.
- Lleva al mono hasta el norte del desierto, cerca de las cenizas, para jugar al juego de atrapar huevos.

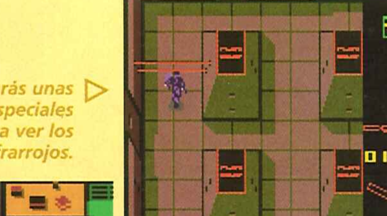






Metal Gear: Ghost Babel

De: Konami **Precio:** N/D **Guardar:** En cartucho **Enlace:** Sí **Color:** Sí **Disponible:** Sí



Necesitarás unas gafas especiales para ver los rayos infrarrojos.

Pulsa Start para que Snake se arrastre sin que le vean.

Chapotear en los charcos es perfecto para alertar a los vigilantes.

Tras un descanso de diez años (y un pequeño paréntesis para PlayStation del que seguro has oído hablar), Solid Snake vuelve para hacer lo que mejor se le da: vestirse de ninja, infiltrarse en las bases enemigas y evitar que la letal arma llamada Metal Gear caiga en manos de terroristas.

No creas que esto es una mini-versión del juego de 32 bits para la caja gris de Sony. Estás ante una nueva aventura que mezcla el estilo gráfico de los originales de 8 bits con algunas de las geniales ideas de jugabilidad *made in* PlayStation y, hasta ahora, es, sin duda, el mejor juego Game Boy del año. Su funcionamiento se explica con una sola palabra: simplicidad. Al patrullar, los guardas siguen siempre las mismas pautas y a ti te toca evitar que te vean, como en la secuencia del castillo de *Zelda*. Si lo hacen, suena la alarma, los guardas se lanzan todos a por ti y un crono empieza una cuenta atrás que no para hasta que logres escapar de una muerte segura. Si consigues despistarles, un segundo crono marca los segundos que pasan mientras ellos echan el último vistazo antes de perder definitivamente el interés y volver a sus puestos.

Todo el juego está estructurado en torno a esta mecánica, pero hay otras maneras de que te atrapen. Los vigilantes tienen un oído muy fino, por lo que correr por los charcos o sobre rejillas metálicas les pone en guardia. Sin embargo, puedes aprovechar esto a tu favor para llamar su atención mientras sales corriendo en dirección opuesta. El armamento de Snake incluye granadas y un fantástico lanzador de mísiles guiados, aunque su uso pondrá en alerta a los guardas.

Estamos ante todo un clásico hospedado en un cartucho de 32 Mbits. Hay muchas escenas llenas de texto a las que prestar atención y detalles que te sumergirán en el enrevesado argumento. El juego rezuma calidad por todos sus bits y te recomendamos encarecidamente que lo pongas el primero en tu lista de la compra. Junto con una selección de otros productos Nintendo, *MG:GB* es un juego de los que hay que tener en la Game Boy.



¡Snake ha hecho un agujero en la valla! Esto enseñará a esos malditos terroristas a mantener su base bien controlada.

El signo de admiración significa que el vigilante sospecha algo.

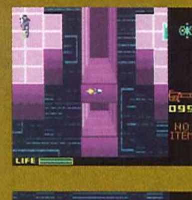


Esta sala contiene gas venenoso.





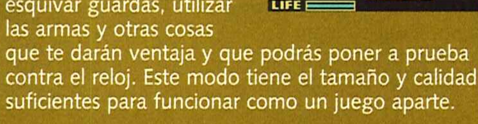
UN PAR DE REGALITOS EXTRA





MODO VR

Pon a prueba tus habilidades con una amplia selección de tests diseñados para mostrarte lo compleja que llega a ser la jugabilidad sigilosa de *MGS*. Aprenderás las tácticas básicas para esquivar guardas, utilizar las armas y otras cosas que te darán ventaja y que podrás poner a prueba contra el reloj. Este modo tiene el tamaño y calidad suficientes para funcionar como un juego aparte.







VERSUS

El modo para dos jugadores es un lujazo. Luchas en zonas diseñadas según las mismas pautas que el modo VR. Se juega según las normas habituales de *MG:GB* y sólo puedes ver a tu oponente si se encuentra en tu campo de visión, con lo que puedes apuntarle y seguirle sin que él se entere de que estás ahí. Muy bueno.

PRECEDENTES EN 64 En el número 28 despertamos tu apetito Pokémon con algunos anticipos de *Pokémon Stadium*.

En este combate, Koffing es una gigantesca bola de gas a punto de estallar. Cuidado no te salpique.

Butterfree es uno de los mayores moscones de esta fiesta.

"¡Soy el más gato más famoso! ¡Meoowwth!" Y no se lo calla el tío.

POKéMON

"¡Pika-pika-chu!" ¡Anda, si habla claro como un político!



LA FICHA

POKÉMON STADIUM	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✓
DISPONIBLE:	Sí

12.990 pesetas

Sí, *Pokémon* es un *gran* juego. Pero ni siquiera el poké maníaco más obsesivo puede negar que a sus combates les falta aliciente. Quedan comprimidos en la minúscula pantalla de la Game Boy, en monótonos gráficos en blanco y negro, con ruidos de lucha nada convincentes, graznidos y eructos que se hacen oír de labios de un personaje diminuto como una moneda de peseta. Difícilmente puedes sentir la emoción del fragor de la batalla.

Pero, con la llegada de *Pokémon Stadium*, podrás darle reposo a tu imaginación. Finalmente, los Pokémon -*tus propios* Pokémon, gracias al Transfer Pak que viene con el juego- aparecerán en la pantalla grande, a color, con animación en 3D, dispuestos a aporrearse en un estadio abarrotado.

El sueño de los entrenadores de Pokémon se ha hecho realidad. Pero, ¿una sucesión interminable de peleas a dos entre los más monos (y los no tanto) monstruos puede retener tu atención durante *mucho* tiempo? En las 12 páginas siguientes tienes la respuesta.





¿Que agarre al toro por los cuernos? ¡Pero si corre a 200 por hora!

¡Mira sus botitas marrones! Este Pokémon es muy mono... y el fuego mortífero que echa por la boca, una monada.

STADIUM

Aquí están todos

La edición europea de Pokémon Stadium es una segunda versión del juego. Los poké maníacos japoneses jugaron primero con un modelo que sólo presentaba unos 60 Pokémon. Ahora, sin embargo, disponemos de los 150 Pokémon de las versiones *Roja* y *Azul*, con gráficos magníficos y partes animadas en 3D. Incluso los ojitos parpadean. Y muchos de nosotros nos encogemos cuando el animalillo se tambalea frente a un ataque superefectivo.

Puedes usar la Piedra Trueno en Eevee para crear un Jolteon, un durísimo monstruo de tipo eléctrico.

Hypno es uno de nuestros cuatro Pokémon favoritos. Y eso que no es de los más raros.

CÓMO... mandar a tus Pokémon a la batalla

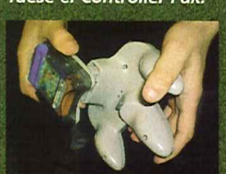
OCULTO Y PELIGROSO
Para que no tengas que esconder el mando debajo del jersey, la mayoría de los menús del juego (listas de movimientos, menús de Pokémon, etc.) quedan ocultos para tu oponente a menos que pulses R. También queda en secreto la elección del trío de monstruos para el combate. Así, tu rival no sabe a qué bestia se tendrá que enfrentar.



El cartucho de Pokémon Stadium alberga un total de 150 monstruos, más que suficientes para iniciar largos combates. Sin embargo, es posible que quieras animar el cotarro añadiendo monstruos sacados de tu propia Game Boy...

PASO UNO Captúralos

1 Introduce tu cartucho de Pokémon Rojo o Azul en el Transfer Pak e inserta todo el conjunto en tu mando como si fuese el Controller Pak.



2 Inserta Pokémon Stadium, enciende tu N64 y, si todo funciona bien, el reconocimiento del Transfer Pak se producirá de manera automática.



3 Los entrenadores experimentados pueden empezar a transferir de inmediato sus Pokémon. Pero si juegas con un Pokédex vacío...



4 ...Pokémon Stadium te permite jugar con Rojo o Azul en tu pantalla de TV, a velocidad mucho mayor.



5 Busca el Pokémon que más te guste (hemos localizado un Pikachu en Bosque Verde), captúralo y guárdalo en un Centro Pokémon antes de salir.



PASO DOS ¡Haz la transferencia!

1 Ahora que tienes tus Pokémon, es el turno de las manipulaciones en el laboratorio del Profesor Oak. Cualquier cambio que introduzcas se guarda de manera automática en el cartucho de la GB.



2 Aquí puedes examinar cajas repletas de monstruos de los cartuchos de la Game Boy y de la N64 y llevar a cabo la transferencia efectiva desde la GB hasta la N64.



3 Para que después todo resulte más fácil, puedes recomponer tu grupo de monstruos por defecto para que contenga a tus seis luchadores favoritos.



4 ¡Es hora de luchar! En ese pequeño campo de la esquina inferior derecha tiene lugar la Batalla Libre, válida con cualquier combinación de oponentes humanos o CPU.



5 Los Pokémon capturados recientemente son demasiado débiles para empezar a combatir, salvo para el "Todo vale", abierto a monstruos de todos los niveles.



6 Tendrás que registrar un equipo de combate de seis. Es muy fácil. Sólo tienes que llevar a la media docena de monstruos que elegiste antes para tu grupo.



7 Y si no (siguiendo el ejemplo de la ilustración), puedes mezclar y juntar Pokémon de la colección de 150 monstruos de nivel 50 tomados del cartucho. Y luego, a combatir...



PASO TRES ¡A luchar!

1 El jugador 1, con una colección en la que se encuentra un Pikachu de nivel 5 recién capturado. El jugador dos, con una cuadrilla de monstruosidades de Nivel 50. ¡Pardiez!



2 Habitualmente, hay que seleccionar tres monstruos del grupo de seis. Pero los combates "Todo vale" permiten la entrada de los seis Pokémon en el estadio.



3 Y así empieza el enfrentamiento entre el Psyduck del Jugador 1 y la Nidorina del Jugador 2. Una pareja de monstruos bastante equilibrada.



4 Los botones C permiten un acceso rápido a los cuatro movimientos de combate de tus Pokémon. Este sistema de control nos maravilla por su sencillez.

5 Como la puntuación de velocidad de Nidorina supera ampliamente a la de Psyduck, es la primera en atacar. Por desgracia para nuestro acuático amigo, el ataque le sale muy bien...

6 ...y el contador de PS del enloquecido palmípedo, en el ángulo de la pantalla, llega a cero en el primer turno. El Jugador 1 tendrá que elegir otro Pokémon.





7 Unas rondas más tarde, el Pikachu del Jugador 1 termina con el débil Tentacool del Jugador 2 en un solo asalto, pero cae ante el chorro de burbujas del Poliwrath.

8 Y aún no hemos terminado. En sólo tres rondas -y un solo movimiento- el Poliwrath del Jugador 2 acaba a su vez con Exeggcute...

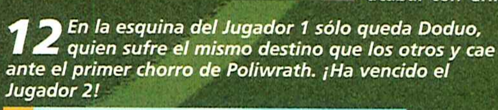


9 ...y con el Tentacool del Jugador 1...



10 ...y con el Grimer... pero no impide que este sonriente y baboso monstruo deje malherido al Poliwrath con su ataque Residuos.

11 Con todo, los monstruos retienen las habilidades de combate después de perder PS. A Poliwrath le basta y sobra con su chorro de burbujas para acabar con Grimer.



12 En la esquina del Jugador 1 sólo queda Doduo, quien sufre el mismo destino que los otros y cae ante el primer chorro de Poliwrath. ¡Ha vencido el Jugador 2!



¿QUÉ IMPORTA EL NOMBRE?

Puede que te lleves una gran sorpresa cuando tus monstruos finalicen el viaje desde el Transfer Pak hasta Pokémon Stadium. Según cual sea el número de identificación del juego de la Game Boy y el apodo que les hayas puesto a tus Pokémon, puede que lleguen al estadio con ciertas alteraciones en el color. Hemos descubierto ya a un Pokémon de un color amarillo más sucio de lo habitual. Probablemente, tiene algo que ver con la inmencionable grosería que el dire le puso como apodo.







Modalidad Estadio

Vas a encontrar un repertorio inmenso de retos para un solo jugador. Todos ellos giran en torno al estadio que se encuentra en el centro del Mundo Pokémon, y la recompensa consiste en Pokémon raros. Como tienes que ganar hasta 16 copas (distribuidas a su vez en cuatro Copas de dificultad creciente: Mini, Pika, Poké y Súper), con ocho combates distintos cada una, vas a necesitar varias semanas para alcanzar todos los trofeos. Lo terrible del caso es que, a menos que obtengas continuaciones extra mediante una victoria "Perfecta" (en la que ninguno de tus Pokémon se haya desmayado), se te permite una sola baja en cada una de las copas. Qué desagradable.

Las ocho medallas que tienes que ganar antes de llevarte la copa.



El ataque favorito de Pikachu con todos sus efectos.

Son cuatro Copas pero, si no te has esmerado en el entrenamiento de tus Pokémon, no pasarás de dos.



Bulbasaur se lleva una buena muestra de quemaduras de primer grado.

El laboratorio del profesor Oak

Tras *Pokémon Rojo/Azul*, el Profesor Oak ha cambiado su pokécasita en Ciudad Paleta por una residencia de diseño, con alta tecnología, en *Stadium*. Pasen y vean...

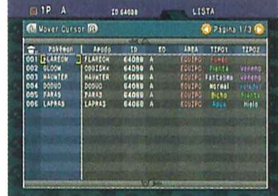
EL MAPA



"Esto sí que es serio. Echad a la basura ese mapa en blanco y negro que teníais guardado y gozad de este maravilloso trabajo cartográfico en 3D, que abarca toda la Isla Pokémon. Lo tiene todo: indicaciones precisas de la zona donde se encuentra cada Pokémon, zoom, detalles de cada una de las colinas, valles y ríos. ¡Si hasta puedes añadirle el mapa original de la Game Boy! ¡Es inmejorable!"

LAS LISTAS

"Éste es mi nuevo PC. Me ha costado un buen fajo, así que ten cuidado cuando lo manejes. Ofrece información estructurada acerca de los monstruos y clasifica a los Pokémon de acuerdo con diversos criterios. Las distribuciones se marcan siempre con códigos de color, por lo que las comparaciones a simple vista son sencillas y no causan fatiga. Aunque, si no enchufas el cartucho de la Game Boy al Transfer Pak, esto no va a funcionar. ¿Por qué? Esto... Pasemos al apartado siguiente."





EL POKéDEX



"Es fantástico: imágenes en 3D, a un tamaño respetable, de los 150 Pokémon -ordenados por nombre o número-, un párrafo de información acerca de cada uno de ellos y el sonido que hacen cuando los pisas. Además, una hermosa Pokéball te muestra los Pokémon que has capturado. He reestructurado el viejo Pokédex que antes usabas y lo he cambiado por éste. La ciencia trabaja para ti."



LAS TRANSFERENCIAS

"Me mudé a este laboratorio, sobre todo, para que los entrenadores pudiesen transferir sus Pokémon e ítems desde el cartucho de la Game Boy a la N64. Puedes alterar tu grupo principal de seis e intercambiar monstruos entre las diversas cajas -siempre mediante menús muy sencillos- o transferir Pokémon a una de las ocho cajas equivalentes del cartucho de la N64. Sin embargo, no estás obligado a hacerlo. Puedes seleccionar manualmente los Pokémon desde el cartucho antes de los combates."





Puré de Monstruos

Con ustedes... los ocho ataques más poderosos de los Pokémon.

CUCHILLADA

Es la especialidad de DugTrio: un rayo concentrado de energía que, en pocos segundos, reduce a cero los PS de un monstruo rival.



COME SUEÑOS

Duerme a un Pokémon y activa luego el devastador poder de Hypno. Absorberás toda la energía que el Pokémon pierda.



RAYO BURBUJA

Los Pokémon fuertes de tipo roca son especialmente molestos, pero, si los golpeas con este movimiento de agua, los harás polvo.



FURIA

La efectividad de Furia, propiedad de algunos de los Pokémon más fuertes del juego, crece espectacularmente después de cada movimiento.



HIPNOSIS

Los fondos borrosos que acompañan a este movimiento, una verdadera amenaza para la cordura, paralizan al oponente.



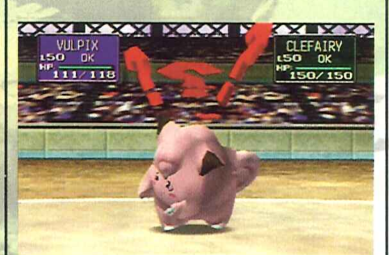
VOLADOR

Articuno vuela muy alto, cualquier oponente sabe que es hora de hacer el testamento.



CONFUSIÓN

Muy a menudo, el Pokémon confuso se atacará a sí mismo, provocando la disminución de sus PS.



TERREMOTO

Uno de los movimientos más terroríficos a los que tienen acceso los Pokémon. El poder de Terremoto es devastador.





Vence sin esfuerzo

Algunos de los movimientos más importantes en Pokémon Stadium son los que no hacen daño por sí mismos, sino que refuerzan tus otros movimientos hasta elevarlos a su máximo potencial. Los movimientos de Sueño e Hipnosis -como Canto, de Jigglypuff- te permiten atacar durante varios turnos sin temor a las represalias, mientras que los ataques para congelar al enemigo lo encierran en un reluciente casquete de hielo que lo debilita. Quienes prefieran un combate más centrado en las tácticas pueden recurrir a otros movimientos que alteran temporalmente los poderes del jugador o de su enemigo. El problema es que tienes que gastar un turno entero para utilizarlos.



△ Poliwrath aumenta su fuerza. Creednos, Butterfree lo tiene crudo.

Estas luces brillantes indican un Pokémon está alterando sus características. ▷



△ Gracias a Confusión, los Pokémon se atacan a sí mismos.

Slowbro hace de hipnotizador. Duerme, duerme... ▷



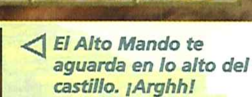
GO! GO! ▷

Castillo Pokémon

Como alternativa a la modalidad Estadio, puedes visitar en cualquier momento el pavoroso Castillo Pokémon. Funciona de manera parecida a los Gimnasios del juego para la Game Boy: tienes que derrotar a tres entrenadores a modo de precalentamiento, luchar con un jefe y avanzar hasta el escenario siguiente. No encontrarás retos fáciles; la IA de los oponente de la CPU es impresionante, puesto que estudian el tipo de tus Pokémon y envían los monstruos más adecuados para combatirlos. También aquí, debes triunfar en ocho combates y conseguir ocho medallas antes de enfrentarte con los respectivos jefes, así como premios Pokémon tras derrotar al Alto Mando en las almenas.

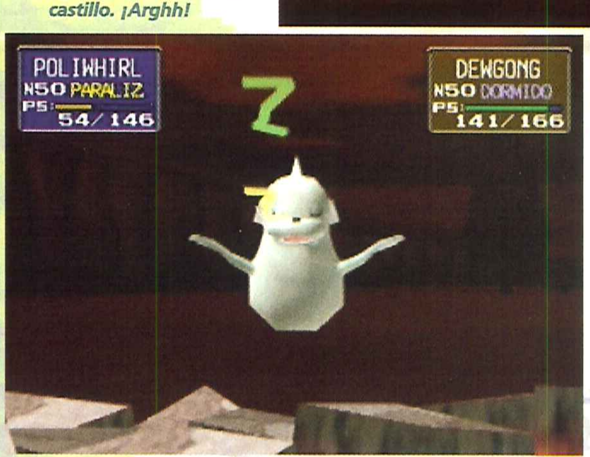


Si creías haberte librado para siempre de Lt. Surge y de Brock en Pokémon Rojo y Azul... lo sentimos, muchacho.



El Alto Mando te aguarda en lo alto del castillo. ¡Arghh!

Aerodactyl alcanza velocidades vertiginosas. Es el mejor para asegurarte de que asestarás el primer golpe en el combate.



Parece doloroso, ¿verdad? La gran efectividad de los ataques terremoto te hará sufrir.

Kids Club

Pokémon Stadium ofrece nueve minijuegos al estilo de *Mario Party* para que te relajes después del combate. Aquí tienes cuatro...

CORRE, RATTATA, CORRE

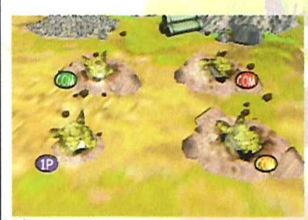
Los pequeños Rattatas corretean por una cinta transportadora y saltan sobre vallas no más altas que un palillo. Qué bonito. Pero no creas que es fácil: tendrás que darle al botón de tal manera que te harás polvo la yema del dedo.



La cámara te lo complica a base de dar vueltas durante la carrera.

¡CAVA! ¡CAVA! ¡CAVA!

Si pulsas alternativamente A y B, tu Sandshrew se pondrá a cavar en el suelo. El primero que cave un hoyo lo bastante hondo habrá ganado. La CPU echa siempre a perder este juego de manera espectacular.



Podrás ver a los Sandshrew haciendo exactamente lo mismo cuando aparezca Pokémon Snap.

EKANS LANZA EL ARO

Si estás familiarizado con el preciso control analógico del juego de pesca de *Mario Party*, esto no te va a costar nada. Inclina el analógico para apuntar con Ekans y no te pierdas cómo la serpiente se enrolla en los irritados Digletts.



Tiene que haber alguna ley en contra de esta explotación de los Pokémon.

LA RONDA DEL SUSHI

¿Te apetece comer algo? Tienes que devorar los platos de sushi que dan vueltas en la cinta giratoria. Pero si te tragas la pimienta, el Lickitung se pondrá frenético y perderás mucho tiempo.



El Lickitung del jugador azul se ha tragado la pimienta. Por eso se le ha puesto color de tomate.

Cuestión de clase

Dispones de 15 tipos diferentes de Pokémon, todos ellos con capacidades y debilidades específicas. Por ello, los combates entre Pokémon parecen una versión complicadísima de los viejos enfrentamientos a piedra-papel-o-tijera. Te lo demostramos:



VOLADOR

Uno de los tipos de Pokémon más comunes. Cualquiera que se haya visto atacado por una bandada de Pidgeys en la Game Boy puede dar testimonio de ello. Sus ataques alados despiertan pavor entre los Pokémon...



BICHO

Se les suele llamar "los más débiles entre los Pokémon". Muy efectivos no son, desde luego. Y sin embargo, son los únicos que pueden infligir daños serios a los de tipo...

PSÍQUICO

Éstos son mortíferos. La mayoría del resto de Pokémon no les pueden hacer nada, y disponen de un repertorio de ataques hipnóticos y de confusión muy eficaces contra los de tipo...





LUCHA

Hitmonchan y Hitmonlee son dos buenos ejemplos de este tipo de Pokémon, cuya ventaja radica en su fuerza bruta. Con sus movimientos de patada y puñetazo, pueden acabar con los de...

HIELO

Un tipo extraño de Pokémon. Articuno, por ejemplo, pertenece a este grupo. Muy pocos monstruos pueden con ellos. Como las células vivas no resisten al agua helada, estos monstruos de hielo pueden matar a los de...



PLANTA



Bulbasaur es un ejemplo paradigmático de Pokémon Planta. Los miembros de este grupo son los mejores a la hora de absorber la fuerza vital de otros monstruos. Las raíces de las plantas absorben la vida que tienen en derredor. Por ello, los Pokémon Planta son efectivos contra los de tipo...

TIERRA





Estos Pokémon no abundan. Sus estandartes son Diglett y Dugtrio. Emplean ataques Terremoto para sacudir el suelo y otros muy útiles, muy especialmente contra los de tipo...

ELÉCTRICO

Esta categoría, de la que forma parte el pequeño Pikachu, es soberbia... Sólo los ataques de Tierra pueden con ellos. A nadie le extrañará que los Pokémon Eléctrico destaquen sobre todo en la lucha contra los de...

AGUA

Movimientos tales como Surf son la especialidad de Pokémon Agua como Squirtle y Gyrados. Lógicamente, son muy fuertes contra los Pokémon Fuego y...



ROCA

Geodude y Graveler están hechos íntegramente de piedra, y por ello pueden servirse de la fuerza bruta, generalmente con ataques en los que arrojan rocas y hacen temblar el suelo. Son buenos contra los Pokémon del tipo...



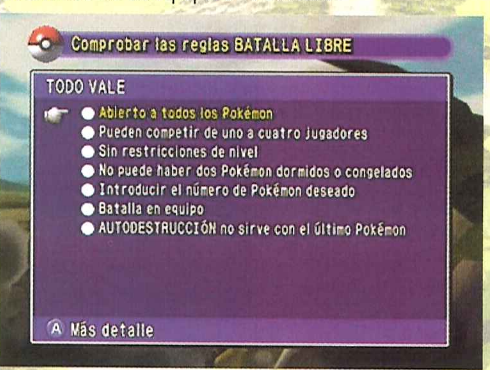


Entre amigos

A menos que la N64 sea tu única amiga, ha llegado el momento de disfrutar de las opciones multijugador.

BATALLA LIBRE

La batalla estándar, tal y como se explicaba en la página 31. Escoge una Copa específica, cada una de las cuales restringe la entrada a un tipo de Pokémon según unas normas establecidas. Parece absurdo, pero verás que, como consecuencia de este procedimiento, se establecen algunas normas muy prácticas. Así, por ejemplo, te aseguras que tu rival no pueda dormir a la vez a más de uno de los miembros de tu equipo de Pokémon.



La norma de AUTODESTRUCCIÓN impide que los tramposos se aseguren una victoria fácil.



¡Qué lindo! Lástima que le vayamos a borrar esa sonrisa con una Llamarada.

EVENTOS DE BATALLA

Te ves catapultado a un combate para dos jugadores. Una vez más, puedes elegir entre cuatro reglamentos distintos para la Copa, pero también tienes la opción de restringir la duración del combate (en ese caso, la victoria se decide por el número de Pokémon sobrevivientes o, si eso falla, por la suma de los PS del equipo). También puedes limitar el tiempo que necesitan los jugadores para decidir el movimiento: cinco brevísimos segundos.



Tendrás que recurrir a las mejores tácticas Pokémon cuando elijas a tres de tu equipo de seis.

El dire apodó a Ash como "Link" en su ejemplar de Pokémon Azul, y ése es el nombre con que aparece ahora cuando juega a Stadium.



COMBATE EN EQUIPO

Para tres o cuatro jugadores (o un solo jugador contra un máximo de tres rivales dirigidos por el ordenador). Te permite formar equipos y luchar contra otros combinados de Pokémon. Tienes que seleccionar las normas de "Todo vale", con lo que queda abierta la posibilidad de que un Clefairy de Nivel 7 se enfrente a un Mewtwo de Nivel 100, o de que los seis miembros de tu equipo salgan catapultados hacia el país de los sueños.



Tal vez alcances a distinguir la carita del testarudo de Bulbasaur entre las llamas de Vulpix.



Los equipos registrados se guardan en el cartucho. Así no tienes que seleccionar un nuevo equipo para cada combate. Qué bien, ¿verdad?

LA VELOCIDAD ES IMPORTANTE

No pierdas de vista la puntuación de Velocidad de los Pokémon. La encontrarás en las listas y tablas de información, al lado de los valores de Ataque y Defensa. En el combate, el Pokémon más veloz ataca primero y, a menudo, derrota a su oponente en la primera ronda y lo obliga a regresar a su Pokéball. Por ello, Aerodactyl y Persian, con sus altísimas puntuaciones de Velocidad, son miembros valiosos para cualquier equipo.



Otro nivel



La fuerza de cada Pokémon se calcula por su "nivel". Los monstruos de Nivel 1 son débiles y, generalmente, sólo pueden emplear un único movimiento. En cambio, los Pokémon que han "ascendido" hasta el Nivel 100 se llevan por delante todo lo que se interpone en su camino (salvo los otros monstruos de Nivel 100). Sólo se puede elevar el nivel de los Pokémon mediante la experiencia de combate adquirida en la Game Boy y, dado que la Poké Copa estándar sólo está disponible para monstruos de Nivel 50 o superior, merece la pena regresar a *Pokémon Rojo/Azul* y luchar contra sus habitantes para que tus bestias evolucionen. La opción acelerada del emulador de Game Boy de *Stadium* (a la que se puede acceder con el botón C-derecha) hace que las interminables batallas sean más cortas.



No aguantarás ni dos minutos en la Súper Copa, a menos que tus Pokémon hayan ascendido hasta el Nivel 100.



Como sólo se nos ocurren textos francamente groseros, no diremos nada.

Según de qué copa se trate, los Pokémon de la CPU se encuentran en Niveles 50 ó 100.

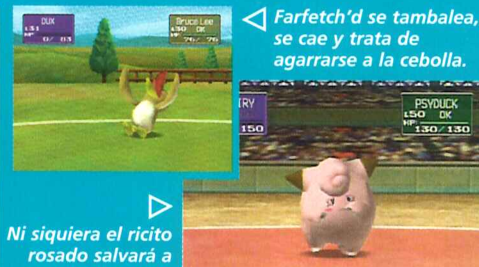
Cómo caen

Las animaciones de Pokémon Stadium alcanzan su momento culminante cuando uno de los monstruos se queda sin energía y sin fuerzas. En general, los Pokémon se limitan a caer. Pero lo hacen de manera muy divertida: se tambalean hacia atrás, a la manera de un mal actor y se dejan caer al suelo. El detalle es impecable: Farfetch'd hace un intento desesperado e hilarante de agarrarse a la cebolla, y al pequeño Pika se le llenan los ojos de lágrimas.

△ Antes de caer al suelo, Bulbasaur se tambalea de lado a lado. Pobre bichito vegetal.



Éste es el final de Squirtle. Las estrellas tienen relación con las Pokéball mágicas. ▷



◁ Farfetch'd se tambalea, se cae y trata de agarrarse a la cebolla.

▷ Ni siquiera el ricito rosado salvará a esta monada de la derrota.

SOBRE UN PEDESTAL
Si uno de tus Pokémon se distingue por una actuación muy destacada, lo verás luego como estatua en el Salón de la Fama. No queremos ni pensar cuánto tiempo tardaríamos en inmortalizar a las 150 bestias. Pero te conviene saber que, en cuanto lo consigas, recibirás a cambio un Pokémon ultrarraro.



Máquinas del sueño



△ Una rara imagen de un Machamp teñido por entero de color rosa. Alguien tendría que echarle un cubo de agua.

¡Uah! Esto parece una descarga eléctrica. ▷

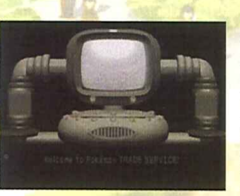
△ Echemos una ojeada a las existencias de MT en la Game Boy.

▷ En la N64, puedes clasificar las MT con más facilidad.

¿No tienes bastante con los movimientos de los Pokémon? Entonces, las Máquinas pueden ayudarte. Las recibirás como regalo de las almas bondadosas esparcidas por ***Pokémon Rojo*** y ***Azul***. Se emplean para enseñar a los Pokémon ataques nuevos y, a menudo, muy poderosos. Las MT (Máquinas Técnicas), que contienen ataques de gran impacto, son las más útiles, pero las MO (Máquinas Ocultas) tampoco vienen mal. Aunque las habilidades que enseñan suelen estar pensadas para ayudarte a avanzar en tu camino por el juego de Game Boy (CORTE, por ejemplo, te permite deshacerte de los obstáculos vegetales), son tan potentes, a su manera, como los movimientos de ataque.

Intercambiemos

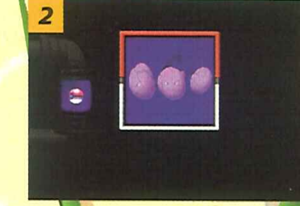
Otro de los recursos de ***Pokémon Rojo/Azul*** que reaparece en ***Pokémon Stadium*** es el Intercambio de Pokémon. Se trata de un proceso sencillo: conecta los Transfer Pak y cartuchos de la Game Boy en los mandos de control uno y dos, dirígete al laboratorio del Profesor Oak y efectúa el intercambio. Puedes contemplar el intercambio de monstruos en la pantalla de Pokételevisión, y cuentas con posibilidades de que tus Pokémon evolucionen durante el viaje. Así, por ejemplo, el poderoso Graveler se transmuta en el devastador Golem.





◁ Fede quiere intercambiar su bonito Charmander por un poderoso Exeggcute.

La pantalla de intercambio muestra una bonita imagen en 3D de la partida de los monstruos.



Ya lo tenemos en el cartucho de la Game Boy de Fede. Tan fácil como contar hasta tres.



GO! GO! ▷

Visión activada

La Galería, sólo disponible en los cartuchos ingleses y estadounidenses de *Pokémon Stadium*, es una versión reducida del encantador Pokémon Snap.

PASO 1: Elige el Pokémon sobre el que quieres enfocar tu lente (cualquiera de los 150) y el fondo sobre el que quieres que aparezca.



Todos éstos son Pokémon prestados. Sacar fotos de tu propia colección es más satisfactorio.

PASO 2: Por desgracia, el monstruo sólo salta o se menea, pero puedes enfocarlo desde cualquier ángulo.



Cielos... Psyduck está quedando muy bien. Si pudiera hablarnos, seguro que gritaría "¡hurraaa!"

PASO 3: Puedes seleccionar las imágenes favoritas y guárdalas en el álbum de fotos (hay espacio para 36 fotos). Lástima que no la tengamos. Sería ideal en los días de lluvia.



Revisa las fotos y marca las que quieras conservar. Así de sencillo.

PASO 4: También se pueden distribuir las fotos por lotes e imprimirlas mediante una instalación especial sólo disponible en los Blockbuster americanos e ingleses. ¡Vaya!



Sería maravilloso poder crear nuestras propias pegatinas.

La gran máquina de producir dinero de Nintendo llamada Pokémon funciona a todo vapor. El juego para la Game Boy se ha agotado, los cromos desaparecen tan pronto como llegan a las tiendas, los cines donde se proyecta la película están abarrotados. Y ahora, esto. *Pokémon Stadium* es un juego tan monstruosamente divertido que se ganará el favor de los escépticos más recalcitrantes.

Así, por ejemplo, es imposible no maravillarse ante los Pokémon mismos. Podemos comprender que alguien no encuentre atractivo alguno en los monstruos empequeñecidos, monocromos y bidimensionales de la Game Boy, pero, ¿quién no se enamoraría de esos mismos monstruitos al verlos saltar por la pantalla, sonreír y adoptar poses a la espera de una nueva orden? Su grado de individualización es notable. Poliwrath se presenta como un musculitos egocéntrico en tan sólo unos pocos frames de animación. Y deberíamos ponernos en pie y aplaudir a Nintendo por la manera como ha insuflado una personalidad propia en Exeggcute, un monstruo que se compone de poco más que media docena de huevos.

A cada uno de los monstruos se le asigna un botón del pad. Elige a los tres mejores.



Pero el principal mérito de Pokémon Stadium no consiste tan sólo en haber dado vida a estos monstruos, sino en que los enfrenta en estremecedores combates. En la Game Boy, los movimientos de combate parecían tan bonitos e inofensivos como los mismos monstruos. Pero ahora, en tres soberbias dimensiones, causan pavor. Vemos el chisporroteo de gigantescas esferas de electricidad, rayos de hielo puro que pasan rozando la arena, rugidos de fuego a plena pantalla y espeluznantes juegos de luz con los que ciertos Pokémon ejecutan ataques hipnóticos.

En los combates se suelen usar unos efectos especiales magníficos. Muy espectaculares.

Gengar nos enseña la lengua. ¡Excelente animación!

Bzzzzzzzz.... Beedry, la avispa picona, saluda con simpatía al público.

La diferencia entre los combates de la Game Boy y de la N64 se hace evidente, sobre todo, con el ataque Terremoto, uno de los movimientos más potentes del juego. En la portátil, sólo aparece cierto temblor en pantalla. En Pokémon Stadium, el mismo suelo que se encuentra bajo los pies del monstruo se resquebraja con gran estruendo, los vapores del subsuelo se abren paso por las grietas y, finalmente, el Pokémon sale disparado por los aires. Tal es el nivel de detalle que vemos cómo los monstruos, al ser objeto de un ataque, cierran los ojos con dolor. Nunca se habían librado combates tan convincentes ni tan cautivadores entre los Pokémon. No podrás evitar encogerte cuando alguno de los tuyos reciba un golpe, ni suspirar con alivio cuando el ataque enemigo fracase.

En algunas ocasiones, puede que sientas cierto aburrimiento por el mucho tiempo que se necesita para realizar algunos de los ataques, sobre todo cuando lo ejecutes por 75ª vez. De hecho, puede ocurrir que a algunos de los combates les falte fluidez. Se producen algunas pausas extrañas -sobre todo antes del intercambio de movimientos- y la animación empleada para devolver al Pokémon a la Pokéball y sacar a otro puede tardar siglos. Además, el comentarista (que,

GRÁFICOS ¿Quién no se enamoraría de estos monstruitos al verlos saltar por la pantalla, sonreír y adoptar poses a la espera de una nueva orden?



△ No discutas con él, que tiene muy mal aliento. Un magnífico Machamp de nivel 50.

Un fabuloso Exeggutor de tres cabezas con bonitas hojas incorporadas. ▽



△ Cubone lanza un ataque abrumador contra el pobrecito Clefairy. Creemos que lo derrotará.

◁ Una dolorosa lección sobre los peligros de luchar cerca de los cables.

Este Pikachu parece dispuesto a emplear algo especial. ▷

Sólo puedes introducir Pokémon de un nivel determinado para mantener cierto equilibrio. ▽

POKé COPA NIVEL 50-55
El torneo oficial de la Liga POKéMON.
¡Afina tus habilidades para ser campeón!

por cierto, está en castellano, aunque es un pesado) emplea frases breves, afectadas y antipáticas.

Con todo, la espectacularidad de los ataques más avanzados es un buen motivo para que críes a tus Pokémon en la Game Boy. Aunque (casi) todos los monstruos pueden tomarse prestados de la CPU en cualquier momento, los combates de *Stadium* se vuelven más personales desde el momento en que empleas los monstruos que tú has encontrado y criado. La transferencia de los monstruos alojados en Pokémon Rojo y Azul mediante el Transfer Pak (incluido en la caja) es sencillísima. Sólo tienes que insertar tu ejemplar de Pokémon y luego conectar ambos al mando de control. Por otra parte, el abanico de opciones para listar, examinar, almacenar e intercambiar los monstruos que has encontrado en Isla Pokémon es amplísimo.

Y desde el momento en que tienes 150 monstruos, disponibles en 150 niveles y dotados cada uno de ellos de cuatro de los 200 posibles ataques, te ves en la posibilidad de librar un número casi ilimitado de combates distintos, sobre todo si prefieres luchar contra amigos, quienes a su vez emplearán *Pokémon Rojo/Azul* para entrenar a sus propios combatientes y aportarán savia nueva a cada enfrentamiento. Se han invertido esfuerzos en las opciones Estadio y Castillo para que el modo para un solo jugador no perdiera interés -los Pokémon de la CPU llevan apodos elegidos al azar y se ofrecen premios espléndidos por derrotar al ordenador- pero la diversión de veras llegará cuando te sientes junto a un amigo y ambos tracéis estrategias impredecibles. Eso es lo mejor de *Stadium*.

Por ahora, nos cuesta imaginar que este juego canse a alguien. Un típico duelo triple contra un amigo (o un combate en equipo contra un máximo de tres adversarios) te lleva varios minutos, pero, tan pronto como termines, querrás comenzar otro. Mejor que ignores el Kids Club (una colección graciosa, pero repetitiva, de minijuegos estilo *Mario Party*). Su función es entretenerte cuando te canses de luchar, pero nosotros creemos que ese momento tardará tanto en llegar que no hay problema. Si las ínfimas miniaturas de Pokémon para la Game Boy pueden mantenerte ocupado durante varios meses, la efusión de efectos especiales de la N64 puede alargarse varios años.

Como una de las gracias de *Pokémon Stadium* consiste en ver a tus propios Pokémon peleando en la pantalla, tal vez esperes que recomendemos este juego tan sólo a los propietarios de *Pokémon Rojo/Azul*. Te equivocas. Recomendamos *Pokémon Stadium* a todo el mundo. Cómpralo y, si aún no has adquirido el juego para la GB... cómpralo también. Es el mejor momento para explorar el maravilloso mundo de los Pokémon.

DURABILIDAD **Si las miniaturas de Pokémon para la Game Boy pueden mantenerte ocupado durante varios meses, la efusión de efectos especiales de la N64 puede alargarse varios años**



+
- Combates impactantes, asombrosamente violentos.
- Perfecta animación de los monstruos.
- Copas, retos y minijuegos en gran cantidad.
- Excelente modo para varios jugadores.

–
- El peor comentarista del mundo
- Es casi imprescindible haber jugado previamente a *Pokémon Rojo o Azul*.

Si esto te gusta...

Mario Party
Nintendo
M64/17, 91%
Un multijugador igualmente hilarante.



9 GRÁFICOS
¡Los Pokémon están vivos! Las animaciones son magníficas.



Los gritos propios de los Pokémon y un irritante comentarista.

8 TECNOLOGÍA
Lo mejor de todo es cómo se aprovecha el Transfer Pak.

9 DURABILIDAD
A menos que ya estés saturado de Pokémon, essto te durará meses y meses.

VEREDICTO
Un excitante juego repleto de Pokémon creados en 3D con suma perfección y una muestra del inmenso potencial del Transfer Pak,



90%

PRECEDENTES EN 64 Te hablamos de este shooter en una *preview* del último número.

Dispara contra el generador del muro para destruir la torreta. Éste es uno de los puzzles más sencillos del juego. Por eso es de los primeros...

El Disco de Dédalo o plato ornamental.

La Onda de Choque, un arma bella y muy destructiva. Un encanto.

La Noruega Medieval aún no conoce la tecnología armamentística del siglo XXI. ¡Mata a esos campesinos!

DAIKATANA

Un nuevo shoot 'em up en primera persona. ¿Podrá competir con Perfect Dark?



Necesitas una llave para abrir esta puerta. ¿Dónde está?

Como ves, el detalle de los monstruos no es ninguna maravilla.

Difícilmente encontrarás grupos de enemigos.

Estas dos estatuas aguantan mucho. Emplea un arma mejor.

El lanzagranadas. Siempre a punto...

El nivel de Grecia es muy bonito... pero le faltan habitantes.

Te acompañan dos ayudantes que no te ayudan en nada.

LA FICHA

DAIKATANA

DE:	Kemco
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	3 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	sí

9.990 pesetas

Los tiempos cambian

El argumento de *Daikatana* te lleva por varias épocas distintas en busca de tu archienemigo, que te aguarda en el San Francisco del futuro. Por fortuna, tienes la Daikatana, una espada mágica que te permite viajar por el tiempo. Éstos son algunos de los lugares que puedes visitar.

ANTIGUA GRECIA

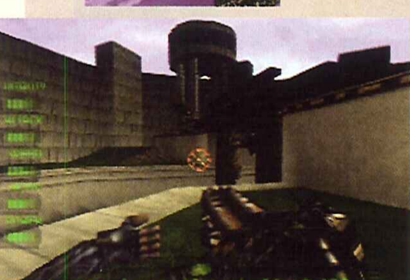
La Antigua Grecia debió de ser famosa por sus brumas. Aquí, por lo menos, la encontramos cubierta de niebla. Cuando hayas logrado orientarte entre las ruinas, debes pagarle al barquero, Caronte, para que te lleve a la otra orilla del río. Allí te aguarda un difícil paseo por las ruinas de una acrópolis, donde tienes que acabar con Medusa. Si la matas, el poder de tu Daikatana saldrá reforzado y podrás viajar por el tiempo hasta...



La acrópolis. ¡Qué miedo!



Ése es Caronte, el barquero. ¡Saluda!



Cuidado con las bestias mitológicas.

NORUEGA MEDIEVAL

En esta tierra azotada por "la Muerte Negra" abundan los monstruos, puesto que la plaga ha convertido a los lugareños en unos zombis llamados "Buboids". Para liberar a todo el país de esta maldición y poder seguir adelante, tienes que derrotar a varios brujos malignos, responsables de este desastre. Cuando los venzas, te verás transportado a la calurosa San Francisco...



Un bonito paisaje nevado. Pero la plaga azota...

Las escenas animadas avanzan la acción.

Uno de los brujos malignos. Matarlos es dificilísimo.

ARMAS DE GUERRA

Las armas constituyen la savia vital de todo shoot 'em up en primera persona. Éstas son nuestras favoritas de *Daikatana*.



Shot Cycler
Una escopeta con cinco disparos que vacía la recámara en un solo ataque. Es muy poderosa, aunque lenta, y la animación de recarga es horrorosa.



Sidewinder
Viene a ser un lanzagranadas. La fuerza del disparo te hace retroceder algunos pasos.



C4 Vizatergo
Un lanzagranadas que dispara explosivos C4, los cuales se adhieren a cualquier superficie. Recuerda al Napalm Gel de *Turok: Rage Wars*.



Tridente de Poseidon
Un arma mitológica. La encuentras en Grecia y dispara rayos azules. Pero tiene mucho poder.



Ballesta
Ni más ni menos que una enorme ballesta que dispara rayos explosivos. Obviamente, la encuentras en la Noruega Medieval.



Martillo
Sí, un simple martillo. Pero al pulsar Z se "carga" y, una vez cargado, suelta una poderosísima onda de choque.

MULTIJUGADOR
Sí, Daikatana ofrece un modo para cuatro jugadores que justifica su compra. De todas formas, no es el mejor que hemos visto. Ante todo, es muy lento. Sólo dispondrás de algunas de las armas del modo para un jugador y los pocos niveles asequibles son demasiado extensos. Qué lástima. Sin embargo servirá para amenizar el par de meses que faltan para que aparezca *Perfect Dark*.





PALABRAS SABIAS
Daikatana contiene muy pocas escenas animadas, que son, además, muy simples, y no pueden equipararse con las de *GoldenEye* o *Jet Force Gemini*. Además vienen acompañados de mucho texto que, en ocasiones, no es muy acorde. De esta forma, aunque no entiendas los textos en inglés, no te pierdes gran cosa.





D*aikatana* es un juego con mucha historia. El padre de la criatura, John Romero, trabajó en el Doom original y luego colaboró en la creación de *Quake*. Pero antes de que empezara la labor de desarrollo de *Quake II*, dejó la compañía, fundó una empresa propia llamada Ion Storm y empezó a trabajar en *Daikatana*.

"¿Y qué?" -te preguntarás- "¡Ésos son juegos para PC!" Sí, tienes razón. Pero Romero lleva más de tres años invirtiendo esfuerzos en *Daikatana* -los mismos que necesitó Miyamoto para *Zelda*- y, en ese tiempo, su ex colega John Carmack, otro de los que trabajaron en *Doom* y *Quake*, ha sacado *Quake II* y *Quake III: Arena*. Por ello, no quedaremos satisfechos si *Daikatana* no es impresionante. Y, ¿sabes qué? Por motivos incomprensibles, ha llegado antes a la N64 que al PC. Ya lo hemos jugado y... ¿nos ha gustado?

TECNOLOGÍA ***Las armas merecen especial mención. La Onda de Choque, por ejemplo, arroja unos devastadores anillos de energía azul.***

Bueeeenoo... Sí y no. *Daikatana* trata de combinar el desarrollo de habilidades a la manera de un RPG con la emoción de un shoot 'em up en primera persona convencional, pero parece que esta conversión simplifica muchísimo el original para PC. A eso se debe, probablemente, que



sus más y sus menos

+
- Niveles ubicados en épocas distintas.
- Gran variedad de armas interesantes.
- Animación rápida.
- Controles eficaces.
- Intrigantes extras estilo RPG.

–
- Monstruos aburridos y estúpidos.
- Niveles reducidos.
- Puzzles demasiado sencillos.
- Juego repetitivo.
- Algunas de las armas son muy disparatadas.

Si esto te gusta...

Quake II
Activision
M64/21, 90%
Modalidad para un solo jugador más sencilla y efectiva. Multijugador sensacional.



6 GRÁFICOS
A pesar de las texturas sencillas y algo borrosas, las diferencias entre zonas temporales son admirables.

5 SONIDO
Disparos, gritos no muy convincentes y música espantosa.

6 TECNOLOGÍA
A primera vista parece muy sencilla, pero, si no buscas algo especial, es aceptable.

6 DURABILIDAD
El juego individual no da para mucho, y el multijugador es lento y demasiado sencillo.

VEREDICTO
Diremos en favor de sus creadores que intentaron hacer algo distinto. Pero, al fin y al cabo, Daikatana es un shooter en primera persona de tantos para N64.



CÓMO... llegar hasta la Daikatana

El último escenario del primer nivel es dificilísimo. Te explicamos cómo atravesarlo y llegar hasta la mítica Daikatana (no podrás utilizarla, pero, bueno...)

1 Una vez llegues hasta la sala principal con los cuatro respiraderos en la pared (y el Octágono de hormigón en el centro), dispara contra el respiradero del rincón superior derecho y trepa por él.





2 Avanza por el túnel hasta el otro extremo del respiradero y hazlo estallar. Saldrás a una pasarela abarrotada de dispositivos de seguridad. Destrúyelos

3 Entra por la abertura que verás enfrente, gira a la izquierda y sigue adelante. Destruye a los enemigos que encuentres hasta llegar a esta habitación.

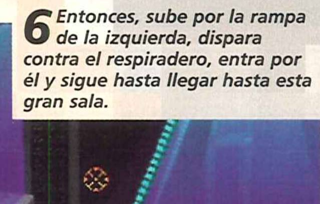


4 A la derecha. Encontrarás otra habitación con dos conductos multicolor que giran sin cesar. Dispara al interruptor de la derecha.



5 Regresa a la sala anterior y trepa por la rampa. Sigue adelante por el pasadizo. Llegarás a esta habitación.

6 Entonces, sube por la rampa de la izquierda, dispara contra el respiradero, entra por él y sigue hasta llegar hasta esta gran sala.



7 Dispara contra el interruptor de la izquierda, vuélvete hacia la derecha y emplea los ascensores para llegar a la pasarela. Ve por la pasarela hasta el otro lado de la sala.



8 Emplea los ascensores hasta la sala elevada por la que se llega a la "pirámide" central. Si eres rápido, el puente seguirá en pie...





9 Y si pasas por el puente, encontrarás la Daikatana. ¡Hurra!

este juego de Kemco haya llegado a las tiendas antes que su versión original. Los niveles son poco extensos, las texturas, poco sugerentes y los colores confusos y mal distribuidos. En ningún momento te encuentras con más de dos enemigos a la vez. Si lo comparamos con la excelente versión de *Quake II* realizada por Activision -y olvidamos por un momento maravillas como *GoldenEye* o *Perfect Dark*-, *Daikatana* acaba por recordarnos a *Hexen*.

Sin embargo, aun con todos sus defectos -algunos tan graves como la imposibilidad de salir del agua si no se encuentra una rampa-, *Daikatana* ofrece muchas posibilidades de diversión. El control es firme (la línea de visión no baila como en *Turok 2*), la animación es fluida, incluso en alta resolución, y los elementos de RPG le añaden interés.

Dispones de varias habilidades como Ataque, Velocidad y Poder. Se refuerzan a medida que matas enemigos y avanzas por el juego, con lo que empiezas a moverte a mayor velocidad, las armas que llevas causan más daños, puedes saltar a mayor altura, etc. Al principio de la partida, eres lento y débil pero, cuando llegas al tercer nivel -la Noruega Medieval- te mueves como un rayo. Un sistema sencillo, pero eficaz.

Las armas también son dignas de mención. Para empezar, hay muchísimas, y aunque algunas resulten un poco ridículas (como un "disco de Dédalo" que parece porcelana de imitación, o el Sidewinder, un par de serpientes que tratan de disimular un ataque de tos) en general son muy buenas y dejan en mal lugar, por comparación, a las de *Armorines*. La Onda de Choque, por citar un ejemplo, arroja unos magníficos y devastadores anillos de energía azul.

Pero, por desgracia, el resto del juego se queda en lo básico. Encontrarás los habituales puzzles de encontrar-la-llave-para-abrir-la-puerta y poco más que te obligue a estrujarte el seso. Pese a la gran variedad en el armamento, los combates carecen de emoción. Como apuntábamos más arriba, te enfrentas a monstruos que, como mucho, aparecen de dos en dos, y que no destacan por su inteligencia: aguardan inmóviles a que los "actives" al entrar en su campo de visión.

Así pues, *Daikatana* no acaba de funcionar. Como shoot 'em up en primera persona no se sale de lo trillado, y los extras que deberían añadirle atractivo -como su carácter de juego de rol- no aportan nada nuevo. Es algo mejor que *Quake* y *Armorines* -por su inventiva, aunque no por las emociones que brinda-, pero mucho peor que los Turok, Duke Nukem y, por supuesto, *GoldenEye*. ¿Podrá competir con *Perfect Dark* cuando éste haga su aparición? No, no lo creemos.

DURABILIDAD *El juego es básico. Encontrarás los habituales puzzles de encontrar-la-llave-para-abrir-la-puerta y poco más que te obligue a estrujarte el seso.*

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



10 Análisis de F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible y WWF Warzone. Guía completa de Banjo-Kazooie.
11 Análisis de Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero y Chopper Attack.
12 Análisis de V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time. Consejos para ISS '98.
13 Análisis de Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley y AirBoarder 64.
14 Análisis de Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3 y Glover.
15 Análisis de South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X, etc.
16 Análisis de FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes.
17 Análisis de Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party
18 Análisis de Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon.
19 Análisis de Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
22 Análisis de Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armorines, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
27 Análisis de *South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life*... Trucos y guías de *Donkey Kong 64, Jet Force Gemini* y *Smash Bros.*

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC **MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona**

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.............................Código postal:..........................

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐
14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐
24☐ 25☐ 26☐ 27☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:



PRECEDENTES EN 64 En el número anterior te hablamos de él. Y, como prometimos, aquí tienes la review.



A Jean-Luc le faltan seis balas en su cargador. Ese cadáver debe ser el responsable.

Si ese tipo supiera lo que va a sufrir, no estaría tan tranquilo.

No me gustaría estar en su pellejo. Los enemigos también disparan con precisión.

Un disparo y llenaremos su trasero de plomo. ¡Qué risa!

Hay algunas palabritas subidas de tono. Pero Jean-Luc está tan bien educado que dudamos mucho que entienda semejantes tacos.

OPERACION WIN

Emoción, suspense y mucho sigilo.

LA FICHA

OPERATION WINBACK	
DE:	Virgin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK: 9 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	SÍ
Precio no disponible	

Te lo creas o no, Jean-Luc Cougar, agente estrella de la organización antiterrorista SCAT, no es el personaje con el nombre más curioso de su patrulla. Ese honor le corresponde a Steven Legal, un tipo con barba. Incluso los terroristas debieron tener unos padres con un sentido del humor un tanto peculiar, ya que eligieron para sus "encantadores" retoños nombres como Gunt, Kenneth o Cecile (todos ellos aluden a conocidos directores de cine). Queda claro, pues, que los desarrolladores son unos amantes incondicionales del séptimo arte.

Los protagonistas, de niños, se limitaban a zurrarse de lo lindo en el patio del colegio (sobre todo en el caso de Cecile), pero al llegar a la madurez siguieron derroteros bien diversos. Mientras que Jean-Luc decidió dedicar todos sus esfuerzos a la defensa de la justicia, las malas compañías que solía frecuentar Kenneth acabaron por arrastrarlo, junto con su pandilla, al mundo de la criminalidad más sofisticada. Por esta razón robaron un satélite militar letal y decidieron pedir un rescate desorbitado al mundo en general. Llegados a este punto, la única esperanza de salvación para nuestro amado planeta queda en las manos de Mr. Cougar y su sentido moral a prueba de bombas.

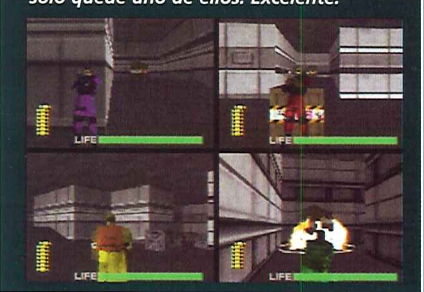
Esto es *Operation WinBack*, el tan esperado *shoot 'em up* sigiloso de Koei que, para sorpresa de todos, aparece antes de lo previsto en versión PAL con la intención de llenar el vacío que ha dejado *Perfect Dark*. ¿Habrá supuesto este adelanto un descenso de su calidad? Sigue leyendo.

MULTIJUGADOR

Hay seis tipos diferentes de modos multijugador, así que con *Winback* podrás pasártelo pipa si tienes unos cuantos amigos que quieran compartir la experiencia.

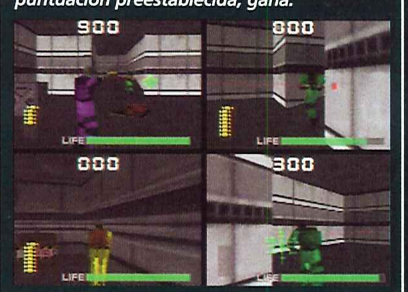
Deathmatch

Cada jugador dispone de una vida, así que debes andarte con mucho ojito. Cuando mueres, tan sólo resta sentarse a mirar cómo juegan los demás hasta que sólo quede uno de ellos. Excelente.



Point Match

Sólo para tres o cuatro jugadores. Consigues puntos dependiendo deldaño que causas. Si matas a alguien, tienes puntos extra. El primero que alcanza una puntuación preestablecida, gana.



Lethal Tag

Es quizá el modo más interesante; para anotarte puntos debes herir al resto de jugadores mientras te encuentras en posesión de un cubo blanco. El primero que consigue siete puntos es el ganador.



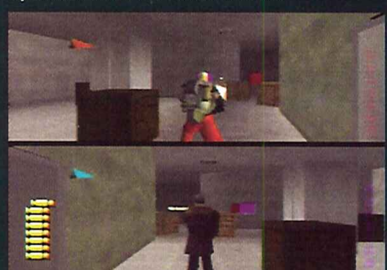
Cube Hunt

Es parecido a Beetle Adventure Racing. *El primero que consigue tocar los siete cubos de colores es el ganador. Pierdes un cubo cada vez que recibes un impacto. Es un auténtico caos en el que te lo pasarás bomba.*



Quick Draw

Más cubos de colores, si bien en esta ocasión debes dispararles, por orden, todo lo rápido que puedas. El meollo de la cuestión está en saber dónde van a aparecer cada vez. Interesante.



Team Battle

Un deathmatch algo más largo. Elige a tres de tus personajes favoritos de los 28 disponibles y envíalos a la batalla. Cuando pierdas a uno, el siguiente ocupará su lugar.



MODO TRIAL
Una vez hayas superado los 31 niveles y visto los tres finales posibles, ¿qué más queda por hacer? Pues siempre te queda el modo Trial, en el que debes guardar tu puntuación y tus tiempos récord en cada nivel. Si quieres pasar de tanto lío, puedes introducir un código en la pantalla de "pulsa start", pero no te dediques a aguar la fiesta dirigiéndote a niveles que todavía no has superado en el modo historia. La secuencia que debes introducir en el D-pad es la siguiente: Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, mantén pulsado C-abajo y pulsa Start.

BACK

Modo entrenamiento

En la zona de entrenamiento debes aprender las habilidades básicas que todo aprendiz de agente necesita dominar. Se trata de técnicas para disparar, esquivar y matar. Allá vamos.

Principiante

Puedes mejorar tu puntería con la pistola en la galería de tiro. Si ya dominas el arte de agacharte o de girar sobre ti mismo, podrás llenar de plomo a esos muñecos de pega en esta estancia claustrofóbica.



Intermedio

En esta nave repleta de cajas te enfrentas a un desafío más complicado. Los objetivos también saben disparar, así que deberás esconderte y asomar la cabeza a intervalos rápidos para no sufrir daños muy graves.



Avanzado

Cuando ya domines los movimientos básicos, tu instructor te conducirá al lugar en el que deberás hacer frente a un duro entrenamiento de combate. Las balas son reales, y sirve para hacerte una idea de lo duros de pelar que son los jefes que encontrarás más adelante.





¿GAME OVER?
Para que valga la pena volver a jugar con este título una vez completado, hay tres finales distintos; bueno, normal y malo. Según tu actuación cuando te dirijas a los puntos de control de los niveles 23 y 27, el final que podrás ver será diferente. Si tardas mucho en llegar a cualquiera de estos dos puntos, el cañón del satélite se disparará y morirán algunos personajes, por lo que el final será más decepcionante. Si consigues llegar a los puntos de control en menos de cinco y seis horas respectivamente, podrás disfrutar de la mejor secuencia final. La última varía para cada final, y en dos de ellos te enfrentarás a un jefe extra, por lo que merece la pena disfrutar de los tres.

OPERACIÓN: FALLIDA

Resulta muy fácil enviar una misión al garete tan sólo por girar en la dirección equivocada o por disparar tu arma en el momento menos oportuno. Procura que esto no te pase.

1 La penumbra apenas te permite ver, pero el punto de mira automático te muestra que ahí hay alguien escondido. Mucho cuidado.



2 ¡Ya llegan! Es mejor disparar ráfagas cortas para ahorrar munición y aumentar los daños provocados por cada disparo.

3 Un segundo ataque por el lateral. Aquí la cosa se complica, ya que para enfrentarse a varios enemigos que atacan por flancos distintos hay que estar muy bien preparado.

4 Tras escapar de la emboscada, Jean-Luc se cuela por una puerta y entra en un complejo que se parece un montón al Facility de GoldenEye. Escóndete bien.



6 Por desgracia, parece que no estamos solos. En una escena de vídeo hemos podido comprobar que uno de esos malditos terroristas se aproxima por los pasillos, y aparte, detrás de esa caja, hay otro tipo.



5 Había que acabar con ese vigilante para que Jean-Luc pudiese salir de su escondrijo. Esperemos que los disparos no alerten al resto de enemigos.

7 Mala suerte. Disparamos un par de veces, pero el súper soldado acabó con Jean-Luc con unas cuantas ráfagas. Vuelta a empezar.





▷ Steve no tiene muy buena cara. No me extraña: está muerto.

◁ Como asome el careto le meto una bala entre ceja y ceja.





△ Las batallas son terroríficas. Jean-Luc debería llevar ropa interior de recambio.

WinBack ofrece dos aspectos bien diferenciados. Cuenta con momentos de gran tensión, como cuando cruzas con el mayor sigilo posible unos barracones fuertemente vigilados, esperando que en cualquier momento aparezca un enemigo por donde menos lo esperas y te atice con la culata de su arma. Pero también abundan las ocasiones en las que, de repente, aparece alguien tras una esquina, empiezas a disparar unas cuantas ráfagas y, de repente, se arma un follón de padre y muy señor mío en cuanto comienzan a llegar los refuerzos que apoyan al enemigo.

En pocas palabras, eso es lo que hay, aparte de algún que otro interruptor que debes pulsar o unas cuantas trampas láser que sortear. Al igual que el *Metal Gear Solid* de PlayStation, *WinBack* aprovecha una idea excepcional y le saca todo el jugo posible a lo largo de una aventura completa.

Es como estar en el centro de un tiroteo de una película americana. Bueno, no es que hayamos estado nunca en ninguno, pero *WinBack* nos hizo recordar escenas memorables en las que grandes actores repartían plomo a diestro y siniestro. La mecánica del juego es bien sencilla. Debes buscar un buen lugar tras el que ponerte a cubierto, como por ejemplo una pared o una caja, y pulsar A para que Jean-Luc se agache o se incorpore con la espalda bien pegada al lugar en cuestión. Hecho esto, Jean-Luc se pegará como lapa, y no podrá caminar de nuevo si no vuelves a pulsar A para romper el vínculo. Puede que, durante un tiroteo, una pared no parezca el lugar ideal para estar a la espera, pero si pulsas R puedes asomarte un tanto, disparar unas cuantas ráfagas, volver a ocultarte y aprovechar para cargar tu arma. Un punto de mira aparecerá sobre el enemigo más cercano, pero también puedes girar la cámara para controlar a cualquier soldadito que esté lo bastante loco como para intentar abalanzarse sobre ti. Si estás al tanto, no te pones a tiro del enemigo y sacas el máximo provecho de los mejores escondrijos, el bueno de Jean-Luc puede, sin más ayuda, liquidar patrullas enteras de soldados enemigos.

Como puedes ver, el material es fantástico. El resto del juego sirve tan sólo como excusa para dotarlo de una trama y un lugar en el que tenga lugar la carnicería. No necesitarás más que buenos reflejos y un dominio sin par del sistema de control para conseguir completarlo. Al final, y dependiendo de tu actuación, podrás gozar de unas cuantas sorpresas diferentes. No hubiera estado de más introducir alguna variación más en el género, como por ejemplo un nivel de sigilo, o puzzles más complicados, pero lo que hay en oferta servirá para satisfacer a casi todos los incondicionales de los *shoot 'em ups*, sobre

VEREDICTO

Encantará a los fans de los shoot 'em ups, sobre todo a los que disfrutaron con GoldenEye o Rainbow Six.

Dichosas armas

Aparte de los jefes, uno de los desafíos más complicados consiste en sortear los nidos de ametralladoras. Suelen atajar tu avance en cuanto te pones a tiro. Menos mal que, en ocasiones, también encontrarás nidos abandonados que puedes aprovechar en tu propio beneficio. Tan sólo debes apuntar y disparar.



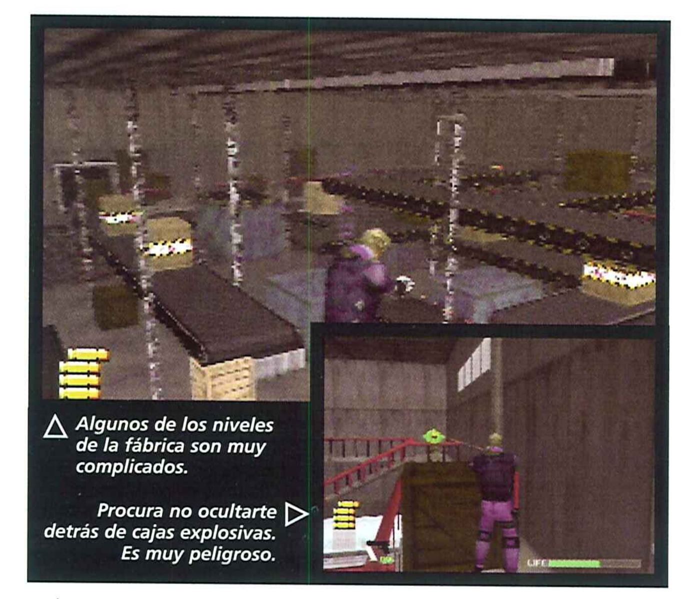
No encontrarás muchas ametralladoras abandonadas como ésta. Te lo pasarás pipa con ella.

Cuando empiezas a disparar, el enfoque cambia a primera persona.





Esta belleza puede acabar con un montón de enemigos en un santiamén.



Algunos de los niveles de la fábrica son muy complicados.

Procura no ocultarte detrás de cajas explosivas. Es muy peligroso.

todo a aquellos que disfrutaron con *GoldenEye* o *Rainbow Six*.

Lo único que falla en *WinBack* es la cámara. Es demasiado lenta como para anticipar lo que te vas a encontrar a continuación: cuando lo probamos, perdimos la cuenta de las veces que perdimos una vida por culpa de no saber sin los enemigos iban a atacarnos por la izquierda, por arriba, por detrás o por la derecha. Para exprimir al máximo este juego, deberás pelearte en muchas ocasiones con la cámara e intentar adivinar el momento en el que va a cambiar de enfoque, pues puede que te deje en una posición vulnerable. Si estás preparado, basta con pulsar a toda prisa los botones C para parar en seco la cámara; de este modo estarás a salvo. Esto es lo malo de *WinBack*; para disfrutar, tienes que sudar tinta con la cámara.

DURABILIDAD

Lo malo de WinBack es la exasperante cámara. Jamás es capaz de anticipar lo que vas a hacer a continuación.

Así pues, ¿merece la pena adquirirlo? Por supuesto, siempre y cuando tengas en cuenta esos pequeños fallos a los que hemos aludido: la falta de variedad de nivel a nivel y esa cámara tan irritante. *Operacion WinBack* es un juego muy bueno, si bien no alcanza la clasificación de Clásico, y cuenta con la ventaja de no tener competencia ni en la N64 ni en ningún otro sistema. Es original, violento y muy, muy divertido.

JEFES DE AÚPA

Los jefes van apareciendo a intervalos regulares y conocen los mejores métodos para hacer mucho, mucho daño. Sabrás que estás a punto de enfrentarte a un jefe por tres indicios: entrarás en una sala enorme y vacía, empezará una secuencia de vídeo y notarás un pinchazo en el estómago que conseguirá doblarte. Y por si vérselas con un tipo armado hasta los dientes con más mala leche que Van Gal en rueda de prensa no fuera suficiente, la sala suele estar repleta de otros peligros tales como rayos láser o cajas explosivas. ¡Casi na!



Le llaman Duke, tiene el perro rubio y unos músculos que quitan el hipo. ¿Adónde habré visto yo a este tío antes?

¿Salgo o no salgo de mi escondrijo? Contaré hasta tres.

Muy buenas. ¿Te gustaría ser mi amigo? Ya estoy harto de tanta violencia.

¡Ja!, te lo has creído. Mira que llegas a ser inocente.

Avanzando hacia el enfrentamiento final.

Cuidado con las trampas láser. Son letales al cien por cien.

sus más y sus menos

+

- Acción realista en grado sumo.
- Estupendo sistema de combate.
- Buenos modos multijugador.
- Atmósfera envolvente.

-

- Cámara terrible.
- Gráficos neblinosos.
- No hay sangre.

Si esto te gusta...

GoldenEye 007
Nintendo
N64/1, 94%
Es lo más parecido a *WinBack*, pero con mucha más variedad.



7 GRÁFICOS
Lástima de tanta niebla, porque el perfil de los personajes es una pasada.

8 SONIDO
Funcional y envolvente. El sonido de los disparos es bestial.

7 TECNOLOGÍA
Hubiera estado mejor sin la irritante cámara y la niebla.

8 DURABILIDAD
Gracias a un modo multijugador decente y a los tramos time trial, la diversión está asegurada durante horas.

VEREDICTO
Material del bueno, aunque con algunos fallos. Si alguna vez has querido emular a Clint Eastwood en sus buenos tiempos, ésta es tu oportunidad.



83%

PRECEDENTES EN 64 Patinamos con *Tony Hawk's Skateboarding* el mes pasado.

EXPANSION PAK
El juego es compatible el Expansion Pak, si bien no existe la opción para jugar en alta resolución. De hecho, no pudimos adivinar las diferencias existentes entre el juego en una N64 normal o en una con la memoria extra. Quizá haya un modo de repetición más largo, pero si no dispones de un Expansion Pak, tranqui que no te pierdes nada.



Buen deslizamiento. Cuanto más aguantes, más puntos conseguirás.

Los ítems secretos suelen estar escondidos en los lugares más insospechados.

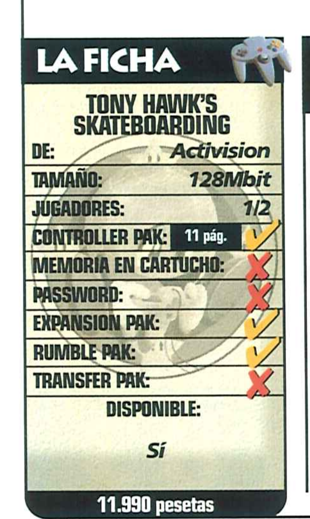
Puedes utilizar todo tipo de objetos dispuestos en cada nivel.

No te pierdas este enfoque de cámara. ¡Es de vértigo!

TONY HAW SKATEBOA

Prepárate para vivir un viaje alucinante... sobre una tabla con ruedas.

64 STAR GAME



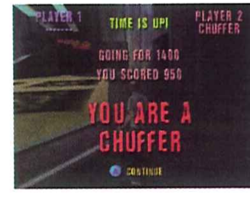
LA FICHA

TONY HAWK'S SKATEBOARDING	
DE:	Activision
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK: 11 pág.	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí
11.990 pesetas	

CARA A CARA

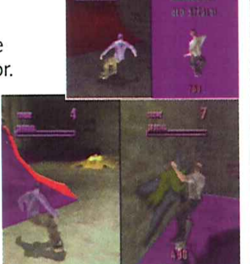
Tony Hawk's no se queda atrás en lo que se refiere a las partidas para dos jugadores. Dos de las tres opciones son una auténtica pasada.

HORSE



Es nuestro modo para dos jugadores favorito. Por turnos, los jugadores deben ejecutar una sola pirueta para intentar batir la puntuación anterior. El primero que reciba una puntuación más baja recibe una letra que forma parte del taco de tu elección que hayas escrito al principio. Es una oportunidad única para meterte con tus colegas mediante la N64.

GRAFFITI

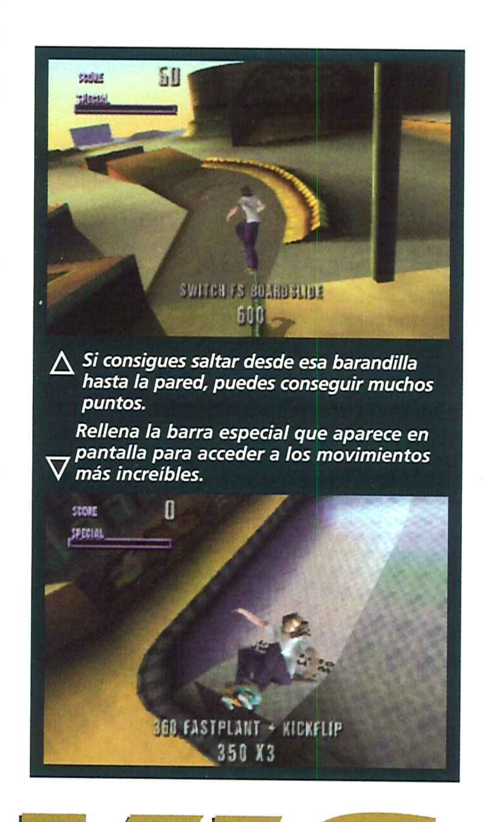


Ejecuta piruetas sobre las rampas y barandillas para "marcarlas" y que queden de tu color. Puedes robar las zonas que haya marcado tu rival si tu pirueta en ese punto es mejor que la suya. Excelente.

TRICK ATTACK



Ambos jugadores compiten a la vez para intentar conseguir la puntuación más alta en dos minutos. Puedes ir por donde te apetezca, siguiendo tu ruta favorita, o bien puedes fastidiar las piruetas de tu rival chocando con él en el aire.

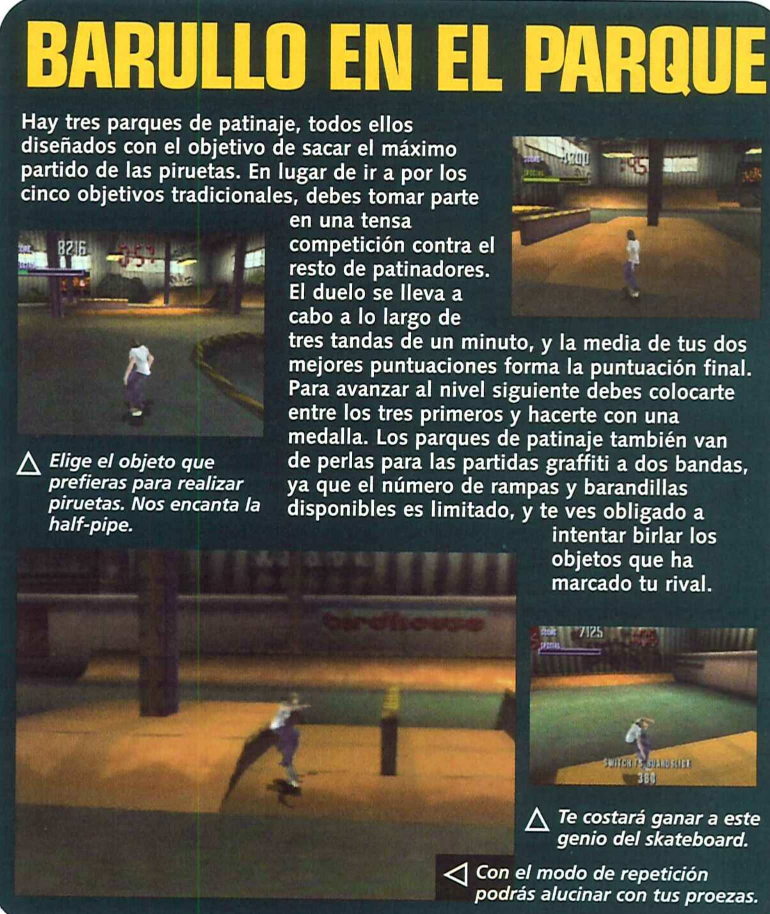


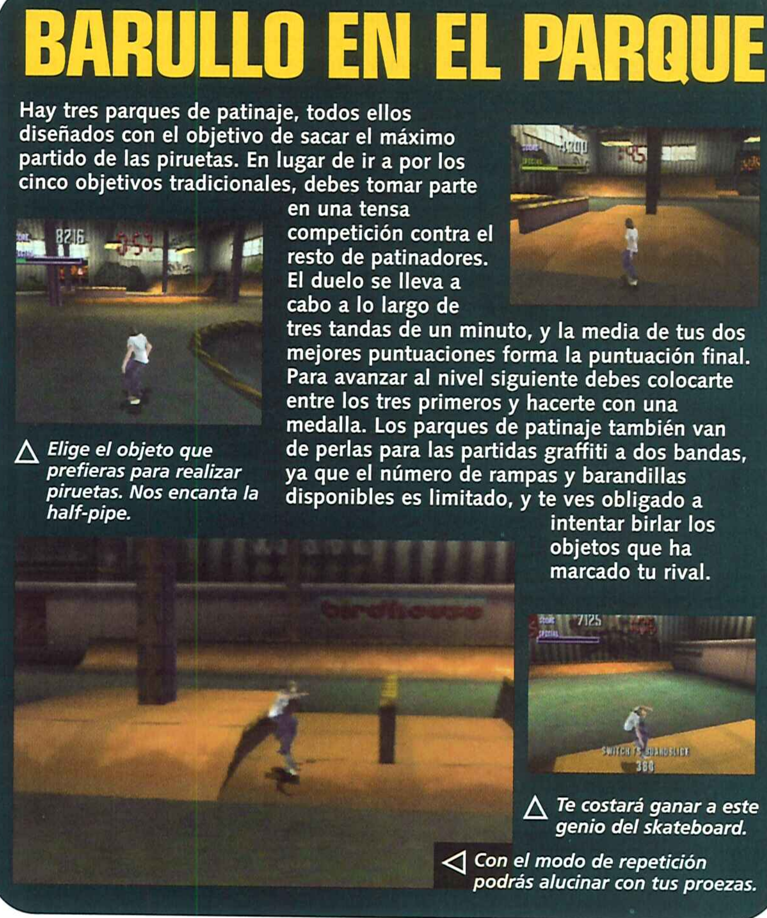
Si consigues saltar desde esa barandilla hasta la pared, puedes conseguir muchos puntos.

Rellena la barra especial que aparece en pantalla para acceder a los movimientos más increíbles.

BARULLO EN EL PARQUE

Hay tres parques de patinaje, todos ellos diseñados con el objetivo de sacar el máximo partido de las piruetas. En lugar de ir a por los cinco objetivos tradicionales, debes tomar parte en una tensa competición contra el resto de patinadores. El duelo se lleva a cabo a lo largo de tres tandas de un minuto, y la media de tus dos mejores puntuaciones forma la puntuación final. Para avanzar al nivel siguiente debes colocarte entre los tres primeros y hacerte con una medalla. Los parques de patinaje también van de perlas para las partidas graffiti a dos bandas, ya que el número de rampas y barandillas disponibles es limitado, y te ves obligado a intentar birlar los objetos que ha marcado tu rival.





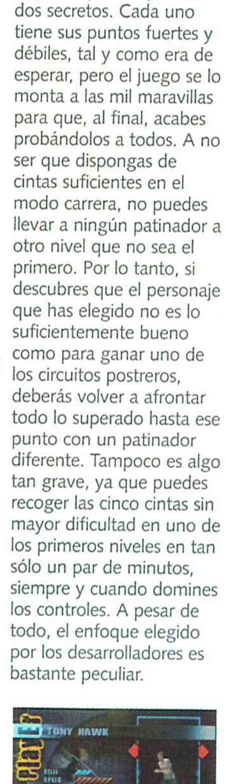
Elige el objeto que prefieras para realizar piruetas. Nos encanta la half-pipe.

Te costará ganar a este genio del skateboard.

Con el modo de repetición podrás alucinar con tus proezas.

PATINADORES

Hay diez personajes más dos secretos. Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles, tal y como era de esperar, pero el juego se lo monta a las mil maravillas para que, al final, acabes probándolos a todos. A no ser que dispongas de cintas suficientes en el modo carrera, no puedes llevar a ningún patinador a otro nivel que no sea el primero. Por lo tanto, si descubres que el personaje que has elegido no es lo suficientemente bueno como para ganar uno de los circuitos postreros, deberás volver a afrontar todo lo superado hasta ese punto con un patinador diferente. Tampoco es algo tan grave, ya que puedes recoger las cinco cintas sin mayor dificultad en uno de los primeros niveles en tan sólo un par de minutos, siempre y cuando domines los controles. A pesar de todo, el enfoque elegido por los desarrolladores es bastante peculiar.









K'S RDING

Ver un espectáculo en el que una pandilla de chicos chiflados saltan, hacen acrobacias y se deslizan por toda la ciudad es algo fantástico. Sin embargo, está claro que a nadie en su sano juicio se le ocurriría meterse en esas rampas endiabladas, jugándose las rótulas a cada momento, para demostrar que sobre una tabla no hay nadie mejor. Y menos cuando hay una alternativa mucho menos arriesgada para N64.

tiene parangón. No se trata de carreras, sino de series, en apariencia interminables, de piruetas, saltos mortales y agarres, y una curva de aprendizaje suave que te enseña cómo combinar los movimientos básicos para ejecutar secuencias espectaculares. En poco tiempo, hasta el jugador más negado podrá llevar a cabo las virguerías más llamativas que aparecen en la secuencia de demostración y que son todo un festival para los ojos.

DURABILIDAD

En poco tiempo, hasta el jugador más negado podrá llevar a cabo las virguerías más llamativas.

Tony Hawk's Skateboarding nos ofrece la oportunidad de ejecutar movimientos que el patinador más avezado tan sólo podría realizar en sueños. Por lo que se refiere al estilo de juego, es una especie de mezcla entre el realismo de *1080°* y la simplicidad de *Snowboard Kids*, pero si hablamos de piruetas, *Tony Hawk's* no

La animación es buena, pero lo que consigue que las piruetas parezcan reales es la cámara dinámica. A medida que te elevas en el aire, contoneándote y retorciéndote para conseguir un combo que te otorgue muchos puntos, la cámara rodea en picado a tu patinador para

GO! GO!





Aprovecha la vistosidad de un nollie para impresionar a tus colegas.

Menuda rascada de mejilla contra la pared.

En este nivel, la gracia está en saltar sobre un vehículo en movimiento. Si no calculas bien el salto, ya te puedes despedir.

ANÁLISIS 64

sus más y sus menos

+
- Piruetas fantásticas.
- Niveles imaginativos.
- Controles sencillos.
- Modo para dos jugadores decente.

–
- Control analógico difícil.
- En los niveles complicados, los objetos aparecen de la nada.

Si esto te gusta...

1080° Snowboarding
Nintendo
M64/11, 91%
Una obra maestra de los deportes de invierno. Menos piruetas, pero mucha más sutileza.



8 GRÁFICOS
Muy efectivos. Los errores técnicos quedan muy maquillados.

8 SONIDO
Puedes bajar el volumen de la machacona banda sonora. Los ruidos de las tablas son geniales.

7 TECNOLOGÍA
Suave y diestro, si bien el control analógico podría estar mejor.

8 DURABILIDAD
Gracias a los modos para dos jugadores y al genial sistema de piruetas, su durabilidad está más que asegurada.



VEREDICTO
Original, entretenido y manejable. El primer juego de skateboard para N64 sienta un precedente de calidad.



PIRUETAS

Aquí tienes los movimientos que conforman la base de casi todas las piruetas del juego. Su ejecución es sencilla; no tienes más que realizar algunos movimientos simples con el D-pad y pulsar uno de los botones C.

OLLIE
Un ollie, básico para realizar casi todas las piruetas de este deporte, es un salto que se ejecuta al pisar la parte trasera de la tabla contra el suelo. El movimiento contrario, es un nollie.



GRIND
Deslizar los ejes por una barandilla o un bordillo. Puedes deslizarte por cualquier borde que veas. Combínalo con una dirección para hacer variaciones.



KICKFLIP
Un kickflip es como un ollie pero con un giro lateral, de modo que la tabla de un giro sobre si misma de 360° y el patinador aterrice tras el salto de nuevo sobre la parte lisa de la tabla. Eso si hay suerte.



RAILSLIDE
Deslízate sobre la parte inferior de la tabla. Pulsando izquierda y derecha equilibras a tu patinador. Un railslide bastante largo te hará conseguir muchos puntos.



AERIAL
Mantén pulsado C-abajo para saltar. Si te elevas bien alto dispondrás de más tiempo para encadenar una buena serie de movimientos en el aire que te otorgue muchos puntos.





Salta de la barandilla, sube a la pared y suma puntos.

El nivel de Miami es uno de los mejores.

En el mundo del skateboard, este tipo es el Rey de los Nollies. Una pasada.

Este ítem te hará sumar puntos. Procura recoger todos los que veas.

La encantadora Elissa Steamer intenta saltar bien alto en Phoenix.

Tony Hawk. Es el mejor del mundo sobre una tabla.

Es toda una filosofía de vida: boca abajo y a punto de partirse la crisma contra el suelo.

que la zona de aterrizaje siempre quede visible. El horizonte se ladea de forma espectacular cuando doblas una esquina o encaras una de las rampas del *half-pipe*, para crear una impresión auténtica de peligro, a pesar de que el juego no es que sea demasiado rápido. Los efectos de sonido también son una pasada y lo único que se echa en falta es la sangre que brota tras las caídas más bestias en la versión original para PlayStation.

Los objetivos del juego son bien simples. En cada uno de los nueve niveles hay cinco cintas escondidas que puedes recoger si llevas a cabo las tareas pertinentes en los dos minutos que tienes de tiempo (conseguir una buena puntuación, dar con las letras S-K-A-T-E, y cosas por el estilo). Si recoges la cantidad suficiente, accederás al siguiente nivel. No debes competir contra otros patinadores, excepto en los tramos de los tres parques de patinaje. Eres tú y tu repertorio de piruetas contra el crono implacable.

Al contrario que otros juegos de este género, en los que si te das con algo que no estaba previsto acabas en el suelo, en *Tony Hawk's* puedes utilizar todo lo que aparece en pantalla para ejecutar una pirueta: paredes, barandillas, coches en movimiento... Y los niveles de libre recorrido se han diseñado para que nunca falte algún que otro objeto sobre el que deslizar tu tabla e intentar las combinaciones más imaginativas que se te ocurran. Además, si intentas saltar de un objeto a otro, a cambio podrás encontrar ítems escondidos.

Es un juego muy generoso. Los niveles cuentan con bastantes tramos suaves para que te resulte más fácil pillarle el tranquillo, pero también presentan tramos más complicados para que intentes repetir y batir tus puntuaciones más altas o crear nuevas combinaciones de piruetas. Su aspecto es bastante bueno, si bien hay algún que otro fallo técnico, como la desaparición de algunos objetos, que se disimula con los fondos pintados en lugar de con la tan recurrente niebla. De hecho, el único borrón en el expediente de *Tony Hawk's* es la carencia de control analógico; a pesar de que resulta mucho más cómodo utilizar el joystick que el D-pad, no reacciona ante grados de movimiento variables, de modo que no puedes realizar los ajustes precisos para no perder el equilibrio.

Tony Hawk's no ofrece la variedad de *1080°* (carece de carreras o de un modo contra el crono), pero tanto las piruetas como los niveles son de una factura excelente, por lo que podemos asegurar que nos encontramos ante un juego único. Si te interesa, aunque vagamente, el *skateboarding*, esto es lo más parecido a la realidad que vas a encontrar.

CÓMO... llegar el primero en RIDGE RACER 64

La autoescuela de la N64 ha abierto sus puertas, y cualquiera puede matricularse.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Ridge Racer 64* en el número 29 y llegamos a la siguiente conclusión:

«Puede que peque de superficial pero, sin duda, *Ridge Racer 64* es uno de los juegos más estimulantes de la N64. Una maravilla perfectamente conjuntada.»

64 STAR GAME

91%

R*idge Racer 64* es fantástico. Reconocemos que, en un principio, no confiábamos 100% en él, pero los chicos de NSTC han trabajado duro y, el día de su lanzamiento, presentaron el juego de carreras más rápido, atractivo y fascinante de la N64.

El único problema es que, en ocasiones, resulta endiabladamente complicado. Así pues, disponte a olvidarte de la vergonzosa "L" de novato, ya que vamos a diseccionar punto por punto los circuitos más enrevesados de todo el juego y a enseñarte con todo lujo de detalles a conducir como un piloto de primera. ¡Calienten motores!



◁ *Para conseguir tiempos imbatibles deberás dominar a la perfección el arte del derrape.*

Como te descuides, el Atomic Purple pondrá la directa y te dejará tragando humo. ▽

En medio segundo puedes pasar del noveno al sexto puesto. ¡Al ataqueer! ▽

COCHES ESTRELLA

Pac Racing

Puede que el RT Savolou sea más rápido, pero es más difícil de controlar que un ternero con el síndrome de las vacas locas. Por el contrario, este bólido patrocinado por el inefable Comecocos combina a la perfección una buena punta de velocidad con un manejo equilibrado. Utilízalo para destacar en las primeras carreras.



AGÁRRATE, QUE VIENEN CURVAS

Dos técnicas infalibles para tomar las curvas, desglosadas paso por paso.

Sigue el carril







1 Nos acercamos a una curva hacia la derecha. En caso de ser hacia la izquierda, sigue las mismas instrucciones pero al revés.

2 Antes de girar, colócate en el centro-izquierda de la calzada.

3 Aproxímate con una leve diagonal hacia el interior de la curva, y cierra más el giro a medida que te adentres, pero no frenes.

4 Casi rozarás el interior de la curva, por lo que debes enderezar poco a poco a medida que sales del viraje.

5 En las curvas en horquilla debes mantener pulsado el stick hacia la derecha para pegarte todo lo posible al muro interior.

Derrapes de primera







1 Cuando te aproximes a la curva, levanta el dedo del acelerador. Cuanto más rápido vayas, antes deberás reducir la velocidad.

2 Gira el stick hasta que apuntes en la dirección de la curva. En las curvas en horquilla, apunta con el morro hacia la pared interior.

3 Cuando ya vayas en la dirección requerida, vuelve a acelerar y vira hacia la parte exterior a mitad de la curva.

4 El coche debería enderezarse al final del giro, aunque a veces tendrás que realizar pequeños ajustes para no acabar chocando.

5 ¡Lo conseguiste! Sin embargo, si el vehículo sigue derrapando, suelta el stick analógico y ponte a rezar.

Adelantamientos



Aunque parezca mentira, perderás más velocidad si golpeas por detrás a otro vehículo del ordenador que si te estampas contra una pared, así que debes aprender a adelantar a las primeras de cambio. Aprovecha en los tramos del circuito en los que tu bólido se acelera más (rampas descendientes, túneles y ciertas rectas) y pégate al lateral de la calzada para pasar como una exhalación. En las curvas, los coches del ordenador siempre van por el carril exterior, así que derrapa a tope para colarte por el interior. Si ya dominas el tema, también puedes mirar por el retrovisor para cruzarte delante de los coches que intentan adelantarte.

Si quieres hacerte un hueco en los campeonatos, tendrás que conseguir estos bólidos en el modo Car Attack.

Serie Galaga RT

Quizá los hayan bautizado con dos de los nombres más ridículos de la historia de la automoción, pero los modelos Prid y Carrot (Zanahoria) de la serie Galaga son, sin duda, los vehículos más rápidos en oferta para las carreras de los modos Intermedio y Experto.



Assoluto Infinito

A primera vista, el Age Solo Supernova parece mejor coche, pero con sólo mirar las estadísticas del Assoluto Infinito te enamorarás de esta belleza sobre ruedas: destaca por su equilibrio y altas prestaciones tanto en velocidad como en aceleración y conducción. Sin embargo, es demasiado rápido para las primeras carreras. Será mejor que optes por el White Angel.



Atomic Purple

En la última entrega de bólidos, se produce una dura pugna entre esta preciosidad y el Extreme Green. El Atomic Purple es un *poco* más rápido, y es más difícil que acabe estampado contra la pared en los virajes apurados. No obstante, cualquiera de los dos va de perlas para los últimos circuitos del campeonato.



GO! GO!



CIRCUITOS RIDGE RACER

Novato/Intermedio

NORMAL Coche recomendable: Pac Racing/Galaga RT Prid's



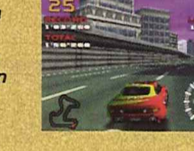
1 Entrarás a toda pastilla en ambos túneles, así que pégate al interior para adelantar a los rivales.



2 Primer reto: salir ileso del túnel. Derrapa ligeramente desde la parte izquierda de la pista.



3 Tras bordear la playa, derrapa a tope desde el carril central y, a continuación, sigue a tu rollo.



4 En la última curva en horquilla, derrapa en el primer giro a la derecha para esquivar la valla.

EXTRA Coche recomendable: RT Xevious Green/White Angel



1 La primera curva se va cerrando paulatinamente, por lo que deberás optar por un largo derrape por el interior para no meterte en el tramo de hierba.



2 Cuando llegues al puente estrecho es más difícil adelantar. Inténtalo bien pegadito a la izquierda.

3 Patina en la entrada del túnel, pégate a la pared interior hasta la mitad de la curva de las vallas con flechas de dirección (o galones) a la izquierda, y derrapa a tope.



4 Cuando en tu retrovisor se oscurezca la parte alta del faro, derrapa a tope hacia la izquierda. Si te retrasas, te comerás las montañas.

Experto

NORMAL Coche recomendable: Galaga RT Carrot

1 Te enfrentas a un nuevo tramo del circuito tras el segundo túnel. Se tercia un derrape rápido para tomar la primer curva cerrada a la derecha.



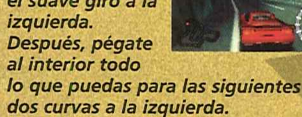
2 Pisa a fondo el acelerador y pégate al interior en las curvas cerradas. De esta forma no perderás velocidad.

3 Si te quedas en el centro y giras a tope con antelación, podrás superar la curva sin derrapar.

4 Supera las curvas en S con rápidos golpecitos al stick y sitúate a la izquierda cuando pases sobre el montículo para no aterrizar contra la pared.

EXTRA Coche recomendable: Assoluto Infinito

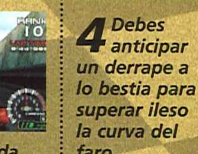


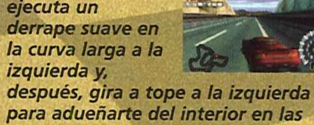


1 El Infinito es una bala, así que cuidado con el suave giro a la izquierda. Después, pégate al interior todo lo que puedas para las siguientes dos curvas a la izquierda.



2 Derrapa en las curvas con flechas direccionales a la derecha y tira del stick para superar las curvas en zigzag en línea recta.





3 Después del zigzagueo, ejecuta un derrape suave en la curva larga a la izquierda y, después, gira a tope a la izquierda para adueñarte del interior en las dos siguientes curvas.



4 Debes anticipar un derrape a lo bestia para superar ileso la curva del faro.

Extremo

NORMAL Coche recomendable: Atomic Purple



1 Por norma, toma cada curva por el interior. De lo contrario, te la pegarás contra el muro exterior.



2 El tramo más peligroso es el descenso en espiral que se adentra en los túneles. Con un giro largo y suave a la derecha lo sortearás.



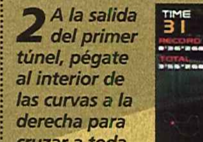
3 Aprovecha para adelantar en los túneles. La carretera es muy ancha, así que ladéate a placer.



4 Puedes superar con comodidad las dos curvas a la izquierda de las paredes grises con giros suaves por el interior.

EXTRA Coche recomendable: Atomic Purple

1 Si golpeas a otro vehículo por detrás dentro de los túneles, ya te puedes despedir. Pégate a la derecha para adelantar sin problemas.



2 A la salida del primer túnel, pégate al interior de las curvas a la derecha para cruzar a toda pastilla el viraje a la izquierda que viene después.



3 Toma el interior al pasar por el faro, ya que la curva posterior es muy cerrada.



4 Encara el último tramo como si se tratara de una curva larga a la izquierda, pero prepárate para cruzarte por completo en la última curva a la derecha.

CIRCUITOS REVOLUTION

Novato

NORMAL — Coche recomendable: Pac Racing



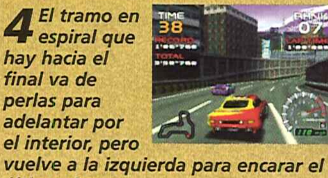
1 En la curva de la hierba deberás derrapar, pero pasa en la siguiente, la de los galones: puedes superarla con un giro normal.



2 Atento al punto en que confluyen los carriles en la bajada; pégate a la izquierda si en algo aprecias a tu chasis.



3 Levanta el pie del acelerador cuando despegues del resalto que hay al final de la bajada, y desplázate a la izquierda cuando aterrices para no dártela contra la pared.



4 El tramo en espiral que hay hacia el final va de perlas para adelantar por el interior, pero vuelve a la izquierda para encarar el último derrape.

EXTRA — Coche recomendable: RT Xevious Green

1 Sortea el tramo zigzagueante en línea recta. La curva que viene después está hecha para derrapar.



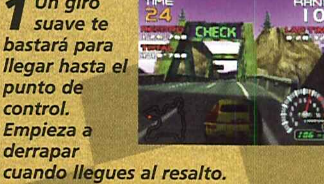
2 Coloca el coche en la izquierda cuando subas el repecho para atajar por la primera curva dentro del túnel.

3 Gira a tope a la derecha para sortear la curva a la derecha de las flechas direccionales y luego a la izquierda para esquivar la pared del repecho.

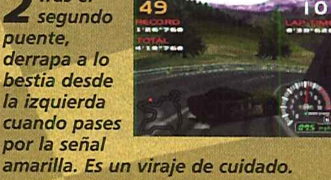
4 No es necesario que derrapes en la curva que viene después de la pista de tenis, pero ataja por el tramo zigzagueante y prepárate para anticipar un derrape después de las rocas.

Intermedio

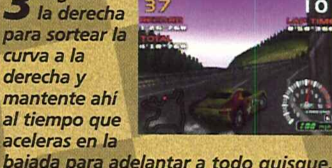
NORMAL — Coche recomendable: Galaga RT Prid's



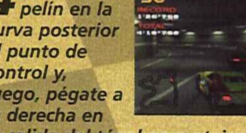
1 Un giro suave te bastará para llegar hasta el punto de control. Empieza a derrapar cuando llegues al resalto.



2 Tras el segundo puente, derrapa a lo bestia desde la izquierda cuando pases por la señal amarilla. Es un viraje de cuidado.

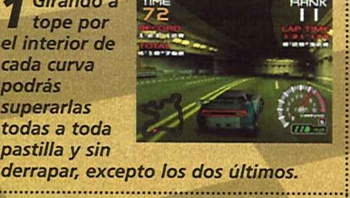


3 Pégate a la derecha para sortear la curva a la derecha y mantente ahí al tiempo que aceleras en la bajada para adelantar a todo quisque.



4 Derrapa un pelín en la curva posterior al punto de control y, luego, pégate a la derecha en la salida del túnel para atajar por las curvas en zigzag.

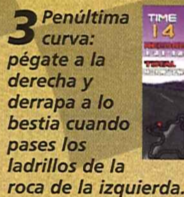
EXTRA — Coche recomendable: White Angel



1 Girando a tope por el interior de cada curva podrás superarlas todas a toda pastilla y sin derrapar, excepto los dos últimos.



2 Cuidado con el resalto que hay justo antes de los túneles. Gira a la izquierda en el segundo tramo de la curva en zigzag para aterrizar encarando la recta.



3 Penúltima curva: pégate a la derecha y derrapa a lo bestia cuando pases los ladrillos de la roca de la izquierda.



4 En la última curva, anticipa el giro por el exterior. Debes derrapar a toda velocidad en el primer viraje con hierba de la segunda vuelta.

Experto

NORMAL — Coche recomendable: Galaga RT Carrot



1 En lugar del típico túnel del nivel Intermedio, esta carrera nos sorprende con un fuerte descenso. Apura todo lo que puedas en las curvas.



2 Pégate al interior en el tercer viraje, pero derrapa en la salida. Tras la curva siguiente, vira a la derecha para no pegártela.

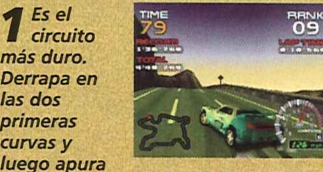


3 Dentro del túnel, avanza por el carril interior y no chocarás.



4 En la curva que sale del túnel, derrapa rápidamente y ciérrate mucho en la siguiente curva para que los resaltos no te causen problemas.

EXTRA — Coche recomendable: White Angel



1 Es el circuito más duro. Derrapa en las dos primeras curvas y luego apura al pasar las rocas del puente.



2 A la entrada del túnel, vira a la derecha. En las curvas del repecho levanta el dedo del acelerador con antelación, pero empieza a derrapar tan sólo cuando estés a punto de salir.

3 El túnel es de locos. En la segunda curva, anticipa el derrape y luego pega un contravolantazo para deslizarte por la tercera.

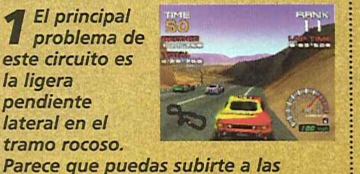


4 Unos cuantos derrapes más (utiliza el mismo truco que antes) y sólo te quedará el repecho hasta el final ¡Qué pasada!

CIRCUITOS RENEGADE

Novato

NORMAL — Coche recomendable: Pac Racing



1 El principal problema de este circuito es la ligera pendiente lateral en el tramo rocoso. Parece que puedas subirte a las rocas. No lo intentes.

2 Para empezar, una larga y ligera curva a la izquierda y, a continuación, un derrape cerrado en la curva por el interior para salir por la derecha.



3 Tras el puente, sigue el trazado de las cuatro curvas por el centro para evitar accidentes.

4 La laaa-aaarga espiral en bajada que conduce a la llegada va de perlas para adelantar, siempre y cuando vayas por el interior.

EXTRA — Coche recomendable: RT Xevious Green

1 El descenso en espiral está al principio, así que adelanta todo lo que puedas por el interior.

2 Debes tomar la curva de los galones por el interior y tirando de derrape. Necesitas mucho espacio para no pegártela por la derecha.

3 Ve de cabeza a por la cima de la colina tras la segunda bajada. Puedes superar las cuatro curvas con ligeros contoneos.



4 Sin embargo, no te asustes si rascas el coche contra la roca mientras pasas por las curvas. Eso sí, perderás buena parte de tu velocidad.

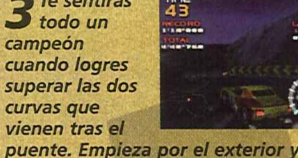
Intermedia

NORMAL — Coche recomendable: Galaga RT Prid's



1 Cuidado con el resalto que hay tras el primer punto de control. Si no vas en línea recta, puede hacerte perder la carrera.

2 Será mejor que empieces a tomar la curva de los galones por la izquierda; gira con la intención de encarar la roca y tira hacia el lado derecho.



3 Te sentirás todo un campeón cuando logres superar las dos curvas que vienen tras el puente. Empieza por el exterior y crúzalas con un derrape de 90°...



4 ...pero en la segunda curva, endereza de modo que salgas por el interior, en posición perfecta para el último tramo.

EXTRA — Coche recomendable: White Angel

1 No te preocupes si te la pegas contra la roca en la primera recta. Perderás más velocidad si chocas con los otros coches.



2 La curva de las vallas direccionales que hay al final de la bajada requiere un buen derrape. Tómala por el centro.

3 Cuando hayas cruzado la ciudad y pasado bajo el helicóptero, adelanta en las curvas del descenso.



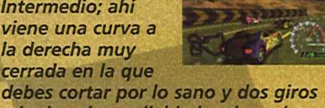
4 Debes derrapar en las dos últimas curvas. Tira del stick en su misma dirección y pasa del exterior al interior.

Experto

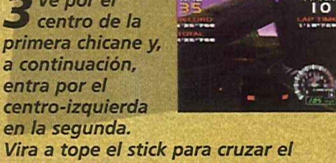
NORMAL — Coche recomendable: Galaga RT Carrot



1 El circuito cambia casi al instante, con una chicane que puedes superar en línea recta con pequeños ajustes en la dirección.



2 Vuelves a estar en el circuito Intermedio; ahí viene una curva a la derecha muy cerrada en la que debes cortar por lo sano y dos giros a la derecha endiablados después del puente.

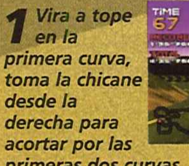


3 Ve por el centro de la primera chicane y, a continuación, entra por el centro-izquierda en la segunda. Vira a tope el stick para cruzar el siguiente tramo en línea recta.



4 Mantén un ritmo constante para pasar a toda pastilla por el tramo vallado y ya lo tienes.

EXTRA — Coche recomendable: Assoluto Infinito



1 Vira a tope en la primera curva, toma la chicane desde la derecha para acortar por las primeras dos curvas. Después gira a la derecha para salir.



2 A toda pastilla, y con esas confusas rallas, puedes olvidarte de la primera chicane después de la ciudad. Primero se ladea hacia la derecha.

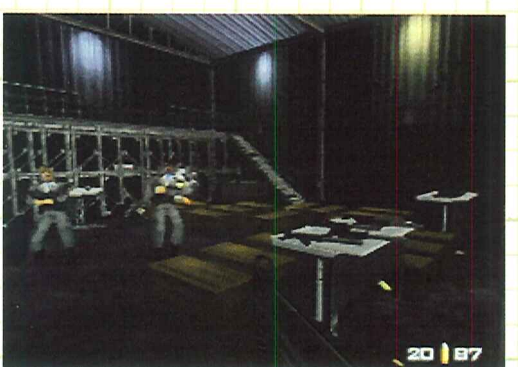
3 Puedes hacer la aproximación a las dos chicanes en línea recta y, en la última curva, salir con ligeros ajustes.



4 Los dos últimos virajes son cruciales. Si encaras el interior cuando derrapes, dejarás atrás a los rivales del ordenador que van por el exterior.

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
EL DOCTOR LE ESCUCHA

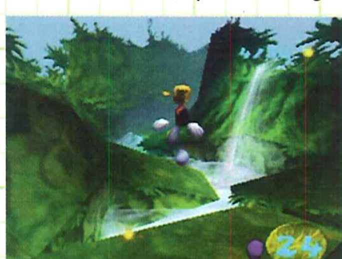
El doctor te aliviará las molestias derivadas de los videojuegos. A ver, saca la lengua y di "aaaa..."



Dr. Vainilla,
En el nivel Depot de *GoldenEye*, en nivel de dificultad 00 Agent, tengo instrucciones de destruir un arsenal, pero no tengo ni idea de dónde puede estar. Ayúdeme, se lo suplico.
Juan Luis Reyes, Madrid

El Dr. Vainilla garabatea "destruir pruebas" en su agenda de piel:
Pero si es fácil, Juan Luis. Después de pasar el primer grupo de portales, gira a la derecha. Entra en la segunda puerta a la derecha: el depósito de armas. Haz explotar todas las cajas y armas; así lograrás tu objetivo.

Dr. Vainilla,
Estoy atascado en El Claro del Hada, el segundo nivel de *Rayman*. No consigo destruir la máquina para poder rescatar a Ly. Ande, écheme un cable.
Marcos Lozano, Asturias



El Doctor, con mayonesa en la comisura de los labios, responde:
Si no me falla la memoria, ha habido algún otro caso como el tuyo. Toma uno de los barriles explosivos; después, justo cuando una de las bombas busca se aproxime, tira el barril al aire y lanza «un puño mágico» a la bomba. Siempre que mantengas los pies quietos, el barril se posará en las palmas extendidas de tus manos, lo que te permitirá avanzar unos cuantos pasos más. Repite otra vez la táctica de la bomba si fuera necesario y cuando estés lo bastante cerca, arroja el barril contra la máquina. Oirás ese fantástico sonido: ¡Barrabum!

Dr. Vainilla,
En *Mario Golf*, tengo a Bowser y Metal Mario, pero confieso que mi sueño es tener los cuatro últimos personajes de la pantalla de selección. ¿Cómo doy con ellos?
Albert Jané, Barcelona

El Dr. Vainilla se frota las piernas, sonríe y suspira:
Mi querido y codicioso Albert: puedes llenar esos cuatro espacios importando personajes de la versión Game Boy del juego, aunque



para ello tendrás que conectar la Game Boy a la N64 mediante el Transfer Pak (a la venta desde abril). De todas formas, si abres bien los ojos durante la secuencia de créditos de Mario Golf verás a algunos de los golfistas de la versión para Game Boy.

Dr. Vainilla,
No consigo matar al jefe Barinade de *Zelda*. Recéteme algún truquillo.
Iván Márquez, Jaén

¿Qué hace el Dr. Vainilla, ríe o llora?
Vas a disfrutar, Iván. Apunta a esa horrenda criatura con Z; luego, lanza el bumerán a los tentáculos mientras te mueves de lado. No pararán de aparecer medusas; para acabar con eso, arroja el bumerán a lo que es el cuerpo de Barinade. Sigue lanzándolo hasta que la criatura te ataque con un rayo eléctrico. Golpéale en la panza con el bumerán y atraviésale con tu espada cuando se vuelva de color azul. Repítelo hasta que muera.

Dr. Vainilla,
¿Cómo me lo monto para ganar la medalla de oro en la Misión SS Anubis para Floyd de *Jet Force Gemini*? Ya tengo ocho ítems y he destruido cuatro objetivos, pero no consigo pasar del bronce. ¡Me está volviendo tarumba!
Xosé Texeiro, Pontevedra

El Dr. Vainilla guarda en la carpeta el historial médico.
Aquí el cronómetro es el que manda, Xosé, por lo que no puedes perder tiempo. Intenta eliminar el monolito azul brillante sin bajar el ritmo y asegúrate de que, una vez destruido, utilizas el atajo que hay a la derecha de la penúltima sala. En el nivel de dificultad Expert necesitarás hacerlo en menos de un minuto para conseguir la medalla.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor



Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

.... Código Postal ....

CÓMO... solucionarlo todo a golpes en ECW HARDCORE REVOLUTION

Prepárate para lanzar a todos a la lona.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *ECW Hardcore Revolution* en el número 29, y llegamos a la siguiente conclusión:

«Un juego completo y realista, aunque no le irían mal algunas mejoras y una licencia de renombre.»



Puede que tengan los nombres más ridículos de cuantos existen en lucha libre, pero los luchadores y luchadoras de Extreme Hardcore Wrestling tienen tantas o más ganas de camorra que sus camaradas de WWF. De hecho, las luchas de *ECW Hardcore Revolution* son las más crueles y sangrientas que nos hemos echado a la cara. ¡Y también las más deslenguadas!

El sistema de control basado en combos que presenta Acclaim, sin embargo, no es que sea fácil y, por ejemplo, intentar buscar la manera de enjaular a Raven o acorralar a Dreamer puede hacerte sudar la gota gorda.

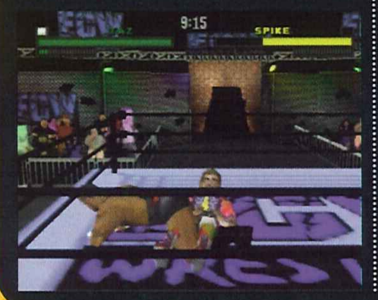
De ahí nuestros esfuerzos por traerte cuatro páginas de trucos que te serán muy útiles. Pronto estarás rompiendo huesos y aporreando caretos como si nada. ¡Ale, a repartir leña!

SOBRE LA LONA

Enseña a tus rivales cómo se las gasta un buen luchador...

CLARA VENTAJA

Si tu contrincante anda bien de salud, utiliza un codazo en carrera; pero si, por el contrario, está débil, pégale un buen pisotón. Los ataques en carrera hacen mucho daño al aturdido luchador, pero lleva más tiempo realizarlos.



PRESAS/INMOVILIZACIÓN

Colócate a los pies o cabeza del adversario y comprueba la lista de presas (las de inmovilización utilizan el D-pad). La presión que aplicas en la presa viene indicada en el medidor que hay bajo tu nombre (si quieres ejercer más presión pulsa A repetidamente).



PLANCHAZO

Aprovechando que tu contrincante está tendido en el suelo inconsciente, súbete al poste del rincón y lánzate en plancha sobre él. Eso duele un montón. Lo bueno es que ni siquiera él sabrá quién o qué le ha golpeado.



EL GIMNASIO

Tendrás que dominar bien unas cuantas técnicas básicas antes de hacer virguerías...



BLOQUEAR

No necesitas bloquear cuando luchas contra los rivales de la CPU, pero la técnica puede llevarte a ganar o perder la pelea en un combate a dos. No sólo puedes bloquear patadas y puñetazos sino que puedes parar movimientos estrella, como el golpe de cadera.



MOVIMIENTOS ESTRELLA

Movimientos como el suplex y la caída en plancha pueden ser revertidos, pero cada personaje tiene, al menos, dos movimientos estrella casi imposibles de neutralizar. Rhino puede ser vencido al utilizar su golpe de cadera; en cambio, su tendedero con brazo y el rompecuellos resultan más fiables.



AGARRE

Si tus movimientos estrella han sido bloqueados, pasa a la táctica del agarre. Pulsa C-izquierda para visualizar los comandos de batalla y busca un potente suplex o una caída. Si el rival te tiene pillado en un agarre, pulsa repetidamente A, B, o C-izquierda para zafarte y propinarle una llave, por ejemplo, de muñeca.



TÉCNICAS DE ALTO RIESGO

En la lista de movimientos verás uno o dos ataques que necesitan tres pulsaciones direccionales en vez de dos. Estos lanzamientos son más enérgicos y, por tanto, más dañinos, pero ten en cuenta que durante el tiempo que tardas en pulsar los botones quedas expuesto al ataque enemigo.



MANIOBRAS EXTRA

Cuando la salud del contrario se sumerja en la zona naranja oscuro/roja (como la de Raven en esta captura), acude a la lista de movimientos preparados y encontrarás un ataque de alto riesgo extra. Comprueba, asimismo, la lista cuando estés atrapado en un agarre, siempre puedes hallar alguna salida...

LOS MEJORES LUCHADORES

¿Quieres hacer morder el polvo al contendiente? Te facilitamos los nombres de nuestros luchadores favoritos y sus movimientos más demoledores...



RAVEN

Mejor ataque
Tiene varios, pero el **DDT con dos brazos** es fantástico, pues causa mucho daño desde cualquier ángulo.



El más fiable
El **Snapmare** es fácil y muy rápido.



Ataque final
El **DDT alzado.**



TAZ

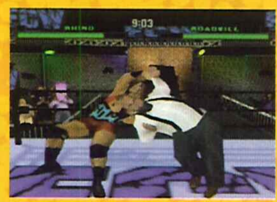
Mejor ataque
Admirado incluso por los fans de WWF, el **Tiger Tazplex por detrás** es efectivo debido al magnífico alcance de Taz.



El más fiable
Su **Derribo Headlock** desarma al rival.



Ataque final
El **Tazzmission.**



RHINO

Mejor ataque
El **Spinning Neckbreaker** se puede utilizar de manera rápida una y otra vez, aunque al tercer intento ya dejará sin sentido al contrario.



El más fiable
Su **Shortarm Clothesline** es sencillo y muy potente.



Ataque final
El **Sitout Piledriver.**



AXL ROTTEN

Mejor ataque
El potente **Gorilla Press Slam** acaba con el rival en un periquete gracias al inmenso alcance de Axl.



El más fiable
Busca en la lista la **Estrangulación con una mano**.



Ataque final
El **SST.**



DREAMER

Mejor ataque
A partir de un agarre, golpea al contrincante con un **Puñetazo en la cabeza** y después admira el daño que has causado.



El más fiable
El **Fallaway Slam** lo alza y lo lanza cada vez.



Ataque final
El **DDT Dreamer.**

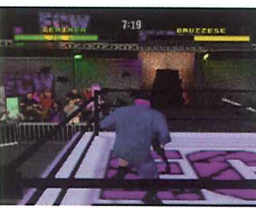


JUGANGO SUCIO

Si tu comportamiento deportivo no te lleva a ninguna parte, es que ha llegado la hora de exhibir tácticas más sucias. Éstas son nuestras favoritas...

GOLPE BAJO

Si has sido derribado y el contrincante te gana en altura, aporrea el botón B mientras intentas levantarte del tapiz. Dependiendo del personaje con el que juegues, podrás asestar un golpe bajo -tan doloroso que al rival se le saltarán las lágrimas- o, incluso, un gancho potente y rápido.





ATAQUE LATERAL

Sigue esta táctica para cubrirte mientras realizas un movimiento de alto riesgo. Primero, pulsa R para moverte de costado. Después, empieza a presionar el D-pad; así, cuando acabes tu avance lateral sólo tendrás que pulsar un botón para ejecutar el ataque. Esta estrategia también sirve para cuando intentas levantarte fuera del ring.

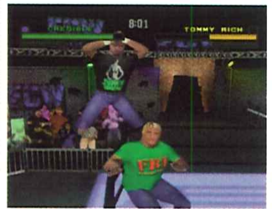




EL RINCÓN DEL TERROR

Deja la barra de energía de tu víctima bajo mínimos y derríbale en el borde del ring. Entonces, corre hacia el poste del otro extremo y espera a que cargue contra las cuerdas para pegarle con un doble golpe "axe handle". Unas pocas caídas bastarán para aturdirle. Aprovéchalo para ir al otro rincón y repetir la "operación axe".





¡QUÉ BRAZOS MÁS LARGOS TIENES!

Algunos luchadores tienen mucho alcance, lo que significa que pueden iniciar ataques desde una cierta distancia. El método funciona de maravilla si lo utilizas después de caminar hacia atrás (para y pulsa los botones rápidamente para hacer el movimiento), pues pilla totalmente desprevenido al luchador.





DERRIBO SORPRESA

Los movimientos en carrera comportan cierto riesgo, pero son muy efectivos. Es muy útil para ponerlo en práctica en las partidas con amigos para atacar por sorpresa a alguien que haya bajado la guardia, cargando contra él desde cerca y después pulsando el botón A o B para atizarle un golpe de aquí te espero.



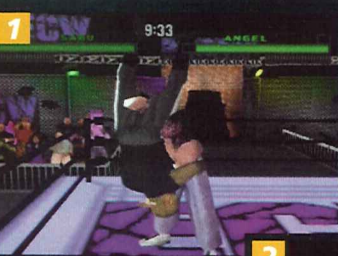


MODO CARRERA

CÓMO... pasar de perdedor a campeón en el primer intento -¡y sin morir en él!

UNO CONTRA UNO

1 Ataca con los movimientos estrella nada más empezar, sin dar opción a tu rival de un contraataque. Debilítale con golpes y estrangulaciones antes de pasar a agarres más fuertes, pero también más lentos.



2 Cuando veas que la barra de energía de tu enemigo se vuelve naranja oscuro practica una presa de inmovilización (la mayoría de personajes sólo tienen una). No se trata de presas normales, ya que has de usar el D-pad. Pulsa A con toda tu furia para subir el número naranja hasta 10 y ¡el rival se dará por vencido!



3 Utiliza tu ataque final e inmovilízale cuando su energía esté en rojo. ¡Te anotarás la victoria!

TAG TEAM



1 Tu compañero es un poco corto y se le ha de decir cuándo ha de entrar al ring. Para solicitar ayuda, pulsa R + C-abajo. Puedes recurrir a tu compañero en cualquier momento, aunque el más idóneo es cuando te tienen paralizado.

2 Inmoviliza siempre al contrario en tu propio rincón, pues tendrás a tu favor ese segundo de más que él emplea en caminar hacia ti. Eso puede cambiar el rumbo de las cosas...



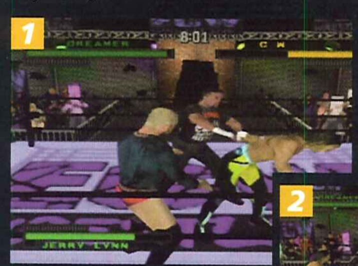
3 Si aún tienes problemas, noquea primero al compañero del rival; después, utiliza algún ataque como la bomba o el small package contra el contrincante principal e inmovilízale. ¡Quien la sigue la consigue!



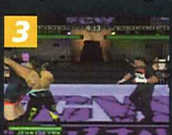
4 No te olvides de tu compañero que hay fuera del ring en caso de que tu energía decaiga. ¡Invítale a subir para continuar la pelea!

A TRES BANDAS

1 Esta lucha no la gana quien queda en pie, sino quien primero consigue inmovilizar a uno de los demás luchadores. (A menos que se trate de un "dance match". Compruébalo en la pantalla durante la pausa.)



2 Tendrás que ir debilitando a ambos rivales hasta ser capaz de noquearles el tiempo suficiente como para inmovilizarles sin ninguna interferencia. Al igual que en la partida anterior, deja fuera de combate a uno de ellos con algunos rompecuellos o golpes, y después apalea al luchador que queda para que puedas realizar una rápida inmovilización.

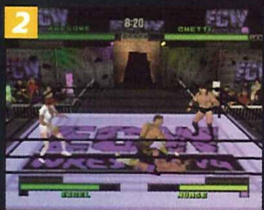


3 Mantente al margen mientras esos dos cabezahuecas resuelven sus diferencias, así conseguirás reponer tus fuerzas. Vendrán a por ti, pero pégales unos cuantos golpes hasta que desistan.

TORNADO/BAILE A CUATRO BANDAS



1 Se trata de un combate de dos contra dos pero con todos los luchadores en el ring a la vez, por lo que las peleas son brutales. Si tu compañero no te ayuda, recibirá los abucheos del público.

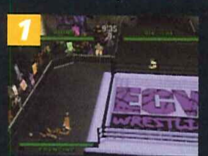


2 El adversario irá normalmente a por uno de vosotros, pero, a veces, iniciará un ataque doble, así que aguárdales con el botón L a punto.

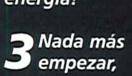
3 Si te sientes frustrado porque un contendiente se resiste a pelear, atácale con una patada en carrera para llamar su atención o pulsa C-izquierda cuando estés a su espalda para iniciar un agarre por detrás. Tendrás que decidir rápidamente a quién escoges.

DOS CONTRA UNO

1 Dura desde Warzone, pero este irritante problema técnico aún no se ha resuelto. Pulsa L para cambiar –muy lentamente– de un contrincante a otro y... después... espera... a que... estés... frente a uno para emplear un ataque.



2 Nunca utilices movimientos como el golpe de cadera, pues son fáciles de contrarrestar. ¡No puedes malgastar energía!

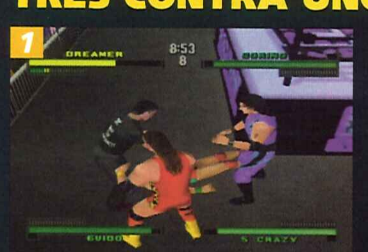


3 Nada más empezar, salta fuera del ring y corre hacia la esquina. Tienes más posibilidades desde esa posición.

4 Repite varias veces un movimiento rápido como el rompecuellos hasta que consigas tumbar al rival. Luego, al tiempo que te levantas, pulsa L para luchar contra el otro contendiente y vuelve a utilizar el rompecuellos contra este nuevo luchador hasta que le dejes sin sentido.



TRES CONTRA UNO



1 Puedes vencer valiéndote de la cuenta atrás que aparece al estar fuera del ring, aunque no siempre. Cuando el cronómetro aparezca, dedica toda tu atención a un solo hombre. Ejecuta varios movimientos para noquearle, todo esto hasta que quede un segundo; luego, vuelve al cuadrilátero y el rival quedará eliminado. Emplea la misma táctica con los dos luchadores que quedan.



2 Si no puedes recurrir a esta efectiva técnica porque, por ejemplo, se trata de un combate enjaulado, el triunfo será más difícil. Sírvete de las mismas tácticas que te aconsejamos para los combates de dos contra uno, yendo de un luchador a otro, y agota el tiempo. Con un poco de suerte, el árbitro te adjudicará la victoria.



3 Lo más sencillo es alejarte del grupo y dejar que un luchador se te acerque.

EL LEÑADOR



1 Se trata, en el fondo, de un combate de uno contra uno, aunque siempre hay dos moles humanas montando guardia fuera del ring con la esperanza de repartir leña a todo aquel que entre en su terreno.

2 Si puedes evitarlo, no te acerques al borde del cuadrilátero durante la lucha o los luchadores de fuera intentarán agarrarte por encima de las cuerdas y arrastrarte hacia ellos.



3 Agarra al rival y lánzale fuera de la lona, directo a las manos, brazos y piernas de esas ansiosas alimañas.

JAULA

1 Tanto si se trata de combates de uno contra uno como de una batalla tornado, las partidas enjauladas siguen la misma regla: gana quien sea el primero en pisar el suelo de la palestra. De todas formas, sólo puedes abandonar la jaula cuando la barra de energía de los demás luchadores esté en rojo. Para salir, escala la alambrada, pulsa Abajo y C-arriba.



2 Si te apetece derramar sangre, inicia un agarre y después lanza al contrario contra los barrotes de la jaula. Arrójalo igual que en una pelea normal y contempla cómo la sangre fluye por su rostro.

3 En una partida tornado, cuando veas que tu contrincante intenta huir, mantén presionado A para sacudir la alambrada. El luchador rival caerá rodando al ring.



Dado que aún faltan meses para que podamos publicar trucos de *Perfect Dark*, habrá que echar mano del incombustible *GoldenEye*. Disfruta de este festín de trucos. Danos las gracias, anda... ¿Cómo dices, que nos vayamos a tomar qué?

AL RESCATE

¡Especial GoldenEye!

¿Recuerdas ese interminable código que creaba un conjunto de personajes extra para multijugador en *GoldenEye*? Pues bien, nuestro equipo de operaciones especiales ha descubierto 26 nuevos códigos fantabulosos que permiten acceder a todos los trucos del juego. Respira hondo...

¡LEE ESTO PRIMERO!

¡Qué códigos tan liosos! Por cada paso, pulsa el botón (o botones) lateral requerido; sin soltarlo, aprieta C o el D-pad; al instante, déjalos ir y ejecuta el paso siguiente en tres cuartos de segundo. Por suerte, cuando introduces los códigos correctamente, un pitido te señala 'Truco Activado'.

EN PANTALLA DE SELECCIÓN DE PERSONAJE

Personajes Extra
L+R+C-izquierda
L+C-arriba
L+R+izquierda en el D-pad
L+derecha en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+C-arriba
L+R+derecha en el D-pad
L+R+C-abajo
L+abajo en el D-pad
L+derecha en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+izquierda en el D-pad
L+R+C-derecha





DURANTE EL JUEGO

Invencibilidad
L+abajo en el D-pad
R+C-derecha
R+C-arriba
L+derecha en el D-pad
L+C-abajo
R+C-arriba

Todas las armas
L+R+abajo en el D-pad
L+C-izquierda
L+C-derecha
L+R+C-izquierda
L+abajo en el D-pad
L+C-abajo
R+C-izquierda
L+R+C-derecha
R+arriba en el D-pad
L+C-izquierda



Máxima munición
L+R+C-derecha
R+arriba en el D-pad
R+abajo en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+R+C-derecha
L+R+izquierda en el D-pad
R+abajo en el D-pad
R+arriba en el D-pad
L+R+C-derecha
R+izquierda en el D-pad

Modo línea
R+C-abajo
L+R+abajo en el D-pad
L+derecha en el D-pad
R+C-arriba
L+R+C-derecha



R+arriba en el D-pad
L+abajo en el D-pad
L+derecha en el D-pad
R+C-izquierda
R+C-arriba

Invisibilidad
R+C-izquierda
L+R+C-arriba
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+arriba en el D-pad
R+arriba en el D-pad
L+C-izquierda
L+C-arriba
L+C-abajo
L+R+izquierda en el D-pad
R+derecha en el D-pad

EN PANTALLA DE TRUCOS

Modo Paintball
L+arriba en el D-pad
C-arriba
R+derecha en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+arriba en el D-pad
R+C-abajo
L+C-abajo
L+R+C-abajo
L+R+arriba en el D-pad
L+C-abajo

Invencibilidad
R+izquierda en el D-pad
L+abajo en el D-pad
Izquierda en el D-pad
Arriba en el D-pad
Abajo en el D-pad
R+C-izquierda
L+C-izquierda
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+derecha en el D-pad
L+C-izquierda

Modo DK
L+R+arriba en el D-pad
C-derecha
L+izquierda en el D-pad
R+arriba en el D-pad
Arriba en el D-pad
R+derecha en el D-pad
Arriba en el D-pad
L+R+C-abajo
L+R+abajo en el D-pad
L+R+C-izquierda

2x Lanzagranadas
R+abajo en el D-pad
R+arriba en el D-pad
Derecha en el D-pad
L+R+C-abajo
L+derecha en el D-pad
R+izquierda en el D-pad
Izquierda en el D-pad
Abajo en el D-pad
Arriba en el D-pad
R+C-abajo

2x Lanzacohetes
R+derecha en el D-pad
L+arriba en el D-pad
Abajo en el D-pad
Abajo en el D-pad
R+C-abajo
L+izquierda en el D-pad
L+C-izquierda
R+izquierda en el D-pad
R+abajo en el D-pad
R+C-izquierda

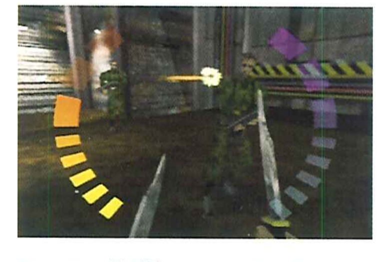
Modo turbo
L+abajo en el D-pad
L+C-abajo
L+R+arriba en el D-pad
R+C-abajo
Izquierda en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+C-abajo

AL RESCATE

Arriba en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+derecha en el D-pad

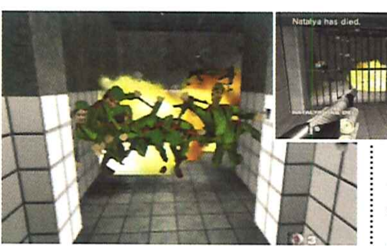
Truco Sin Radar (multi)
R+arriba en el D-pad
C-abajo
C-izquierda
C-arriba
L+abajo en el D-pad
R+arriba en el D-pad
C-izquierda
Derecha en el D-pad
R+izquierda en el D-pad
R+derecha en el D-pad

Bond diminuto
L+R+abajo en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+C-abajo
Izquierda en el D-pad
R+C-izquierda
L+R+C-abajo
Derecha en el D-pad
Abajo en el D-pad
R+C-abajo
R+derecha en el D-pad



2x Cuchillos arrojadizos
R+C-izquierda
L+izquierda en el D-pad
Arriba en el D-pad
L+R+derecha en el D-pad
Derecha en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+R+C-izquierda
R+abajo en el D-pad
R+izquierda en el D-pad
R+C-izquierda

Animación acelerada
L+C-abajo
L+C-izquierda
C-abajo
C-derecha



C-izquierda
L+R+derecha en el D-pad
C-derecha
L+R+arriba en el D-pad
R+C-izquierda
L+izquierda en el D-pad

Bond invisible
L+R+C-izquierda
L+R+C-abajo
L+C-izquierda
R+C-izquierda
R+derecha en el D-pad
L+R+izquierda en el D-pad
L+derecha en el D-pad
Izquierda en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+abajo en el D-pad

Cohetes enemigos
L+R+C-abajo
C-izquierda
R+C-abajo
C-abajo
C-abajo
L+R+C-abajo
L+R+arriba en el D-pad
C-abajo
R+arriba en el D-pad
L+arriba en el D-pad

Animación ralentizada
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+abajo en el D-pad
L+R+izquierda en el D-pad
C-derecha
L+R+abajo en el D-pad
L+R+abajo en el D-pad
L+abajo en el D-pad
C-izquierda
C-arriba

2x RCP-90
Arriba en el D-pad
Derecha en el D-pad
L+izquierda en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+arriba en el D-pad
L+C-izquierda
L+izquierda en el D-pad
C-derecha
C-arriba
L+R+abajo en el D-pad

Silver PP7
L+izquierda en el D-pad
L+R+arriba en el D-pad
L+derecha en el D-pad
L+R+arriba en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+abajo en el D-pad
C-abajo
L+R+derecha en el D-pad
L+R+izquierda en el D-pad



2x Cuchillos de caza
R+C-abajo
L+derecha en el D-pad
R+C-izquierda
R+derecha en el D-pad
L+R+derecha en el D-pad
L+R+arriba en el D-pad
L+abajo en el D-pad
R+izquierda en el D-pad
L+derecha en el D-pad
L+C-izquierda

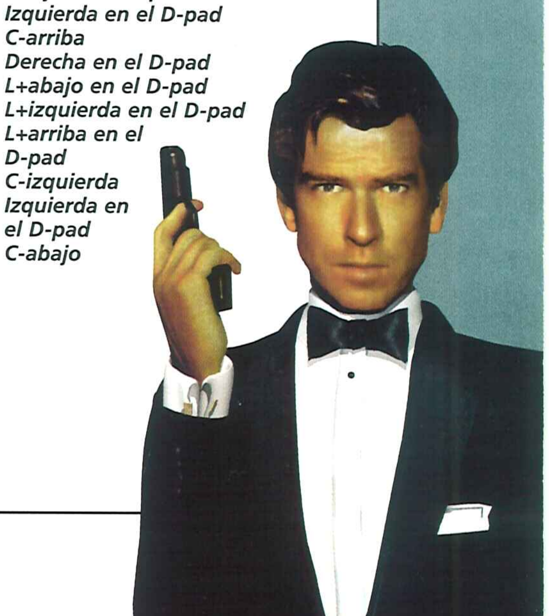
Munición infinita
L+C-izquierda
L+R+derecha en el D-pad
C-derecha
C-izquierda
R+izquierda en el D-pad
L+C-abajo
L+R+izquierda en el D-pad
L+R+C-abajo
L+arriba en el D-pad
C-derecha



Gold PP7
L+R+derecha en el D-pad
L+R+abajo en el D-pad
L+arriba en el D-pad
L+R+abajo en el D-pad
C-arriba
R+arriba en el D-pad
L+R+derecha en el D-pad
L+izquierda en el D-pad
Abajo en el D-pad
L+C-abajo

2x Láser
L+derecha en el D-pad
L+R+C-izquierda
L+abajo en el D-pad
R+izquierda en el D-pad
R+abajo en el D-pad
L+derecha en el D-pad
C-arriba
Derecha en el D-pad
R+derecha en el D-pad
L+R+arriba en el D-pad

Todas las armas
Abajo en el D-pad
Izquierda en el D-pad
C-arriba
Derecha en el D-pad
L+abajo en el D-pad
L+izquierda en el D-pad
L+arriba en el D-pad
C-izquierda
Izquierda en el D-pad
C-abajo



Deja que te untemos la tostada de tus juegos con la cremosa margarina de nuestros consejos. Esto... Sigue leyendo.

AL RESCATE

Top Gear Rally 2



Todos los códigos (salvo el de Capacidad de Reparación) deben introducirse en la pantalla de títulos.

10.000 CRÉDITOS
Si quieres créditos extra en el furgón de avituallamiento, pulsa L, Z, Start, L, L.

COCHES REBOTADOS
Si quieres que tu coche rebote por la pista, pulsa C-arriba, C-izquierda, R, L, Abajo en el analógico.

EL MUNDO ESTÁ GORDO
Si quieres ver cómo engorda todo lo que te rodea, pulsa Z, C-derecha, L, Arriba en el analógico, Derecha en el D-pad.

MODO EN ALTA RESOLUCIÓN
Para ver los gráficos en alta resolución pulsa C-izquierda, C-izquierda, Izquierda en el analógico, L, L (necesitarás el Expansion Pak).

PUNTUACIÓN MÁXIMA
Si quieres tener el máximo de puntos en el furgón de avituallamiento, pulsa L, C-arriba, Izquierda en el analógico, L, L.

NI DAÑOS NI FALLOS
Puedes elevar al máximo tu rendimiento con sólo pulsar L, Z, Start, Arriba en el analógico, Arriba en el D-pad.

DESDE ATRÁS
Para situar la cámara justo en la parte posterior del automóvil, pulsa Z, C-derecha, R, Arriba en el analógico, Derecha en el D-pad.

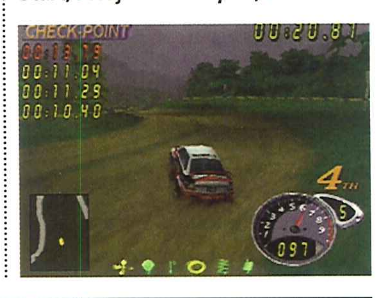
CAPACIDAD DE REPARACIÓN
Para incrementar la capacidad de reparación, pulsa L, Z, R, L y Start en la pantalla de descripción de la carrera.

CAMBIO DE VISTA
Si quieres que la cámara se aleje del coche al aumentar la velocidad, pulsa Z, C-izquierda, R, Arriba en el analógico, Derecha en el D-pad.

PROPORCIONES VARIABLES
Si quieres que las proporciones del coche se reajusten según la velocidad, pulsa Z, C-izquierda, L, Arriba en el D-pad, Derecha en el D-pad.

EL MUNDO AL REVÉS
Si quieres una visión alternativa del juego, pulsa C-arriba, Z, Start, Arriba en el D-pad, Abajo en el D-pad.

NEUMÁTICOS POCO FIRMES
Para que haya cierta oscilación en los neumáticos, pulsa R, C-derecha, Start, Abajo en el D-pad, Z.



Battletanx: Global Assault



TODAS LAS ARMAS
Para activar el arsenal al completo, pulsa RCKTSRDGLR.

LA BANDA DE BRANDON
Para jugar con la banda de Brandon en el multijugador, introduce la contraseña NNKNHCKS.

NIVEL EXTRA
Para acceder a un nivel extra en la modo Campaign, teclea WRDRB.

INVENCIBILIDAD
Si quieres protegerte de todos los enemigos, introduce HPPYHPPY.

SELECCIÓN DE NIVEL
Introduce la contraseña 8ODYS.

NIVEL SECRETO
Para acceder a otro nivel oculto, introduce WRDRB.

ARMAS MEJORADAS (MODO UN JUGADOR)
Recoge 15 reforzadores para una misma arma y pulsa A+B. Obtendrás un disparo más potente.

ARMAMENTO REFORZADO (MULTIJUGADOR)
Recoge 15 reforzadores para una misma arma y pulsa A+B+Z. Obtendrás un disparo más potente.



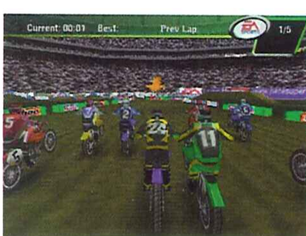


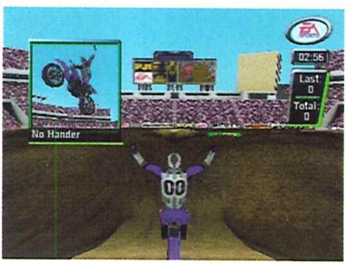
AL RESCATE

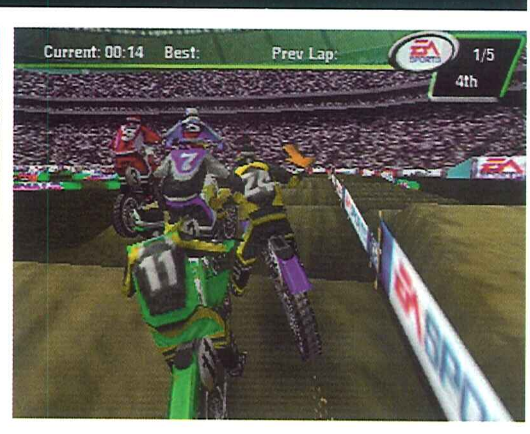
Supercross 2000

PANTALLA DE TRUCOS
Pulsa C-arriba en el menú para Seleccionar Competición. Aparecerá la pantalla de trucos. Puedes introducir los siguientes códigos:

Todos los motoristas te bloquean: BL0CKM3
Motos grandes: B1GB1K3S
Motos sucias: B1GSPR4Y
Motoristas gigantescos: G14NTS
Motoristas sin cabeza: H34DL3SS
Moto saltarina: H0P (Escoge la configuración 1 para el controlador y, luego, pulsa L para brincar; podrás ahorrarte algún gran salto.)
Gravedad jupiterina: JVP1T3R
Gravedad lunar: M00N
Sin choques: N0CR4SH
Sin motoristas: N0R1D3RS







Ridge Racer 64



ESTELA
En el replay, puedes activar o desactivar el efecto "estela" con sólo pulsar Izquierda C.

CADDY CAR
Si quieres hacerte con el velocísimo Caddy Car (aunque su aceleración deja que desear) empieza una partida normal -no cargues una guardada- y juega la primera carrera del Grand Prix. Cuando empieces, date la vuelta, lánzate contra la pared de ladrillos y atraviésala. Si ganas esta carrera inversa, te llevarás el Caddy Car.



Truco clásico Turok 2

En ausencia de *Perfect Dark*, recurrimos a los *Turok*, de Acclaim, para no abandonar los shooters. Aunque *Rage Wars* se haya impuesto con su modo multijugador, todos recordamos el *Turok 2*, por eso os traemos la madre de todos los trucos para la gran dinosecuela.

EL GRAN TRUCO
Basta con que teclees 'BEWAREOBLIVIONISATHAND' en el menú de trucos. Se abrirá todo lo que haya en el juego: todas las armas, munición ilimitada, todos los objetos, invencibilidad... Todo. Y podrás acceder al nivel que desees e incluso pelear con todos los jefes. Es sensacional.







OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Vale, de acuerdo. Ya sabemos que hace tiempo que no compras ningún videojuego porque estás ahorrando para *Perfect Dark*, pero el resultado es que has dejado tirada tu N64 por ahí, en algún rincón, con una gruesa capa de polvo cubriendo el negro mate de la caja y una telaraña enrollada en el control analógico.

¡Tenemos la solución perfecta! Los desafíos de esta sección te harán más llevaderas las horas que faltan para el lanzamiento de la obra maestra de Rare. Pero antes, ¡pásale el plumero al stick analógico, eh!, que no queremos que pilles una infección o algo así.

GOLDENEYE 007 — *Goldeneye 00Six*





¿Quieres jugar a *Rainbow Six* sin comprarte el juego? Gracias a la genial idea que nos ha enviado **Jesús Castro** de **Zaragoza**, puedes transformar tu cartucho de *GoldenEye* en una versión improvisada del simulador de espionaje. Si fijas en 1000% el Daño Enemigo del modo 007, los rusos podrán liquidarte de un solo disparo. Teniendo esto presente, intenta llegar al final de un nivel, con todos los objetivos cumplidos y sin ningún agujero de bala en el esmoquin. Si los niveles Dam y Facility son difíciles, en Jungle sufrirás un calvario. ¡Anda, sécate esas lágrimas!



NIVEL	 JUNGLE	 FACILITY	 DAM

SUPER MARIO 64 — *Mario el escurridizo*

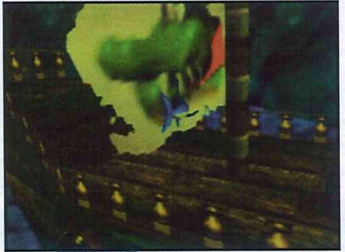
Aquí reproducimos el desafío de **Ferran Mas** de **Barcelona**, que, según admite, "no es difícil, aunque tampoco fácil". Mejor te lo contamos. Dirige a Mario a Shifting Sand Land y utiliza todos los medios a tu alcance para subir la pared de la pirámide, como si quisieras conseguir la Estrella 2. Desde la segunda plataforma empezando por arriba, intenta deslizarte hacia abajo sin perder la vida. Deslizarse es fácil, lo difícil es hacer el salto final que envía, en un vuelo vertiginoso, a Mario más allá de las arenas movedizas. Las medallas se consiguen tras intentos consecutivos no fallidos.



DESLIZAMIENTOS	12	 6	 3

DONKEY KONG 64 — *Haz puenting*





En la aventura simiesca de Rare "las palizas traen cola", según **Tomás Bonilla** de **Almería**, quien para demostrarlo nos ha enviado este desafío. Como Lanky, consigue llegar hasta el nivel Galeón Gafé y lleva a buen puerto el barco de vapor de K. Rool (tendrás que trepar por el interior del faro). Utiliza la caja de Engarde bajo las olas; luego, salta por encima del puente del barco todas las veces que puedas en dos minutos. Es difícil, pero acepta un consejo: abórdalo desde la parte derecha, y más bien delantera, del barco.

SALTOS	 5	 3	2

JET FORCE GEMINI — *Fuego a discreción*

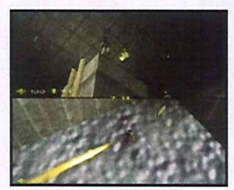


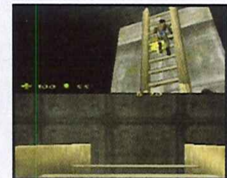


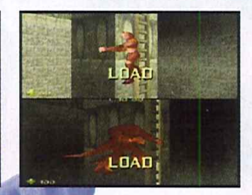
Ya sabes que en *Jet Force Gemini*, los buenos son los osos y las malas las hormigas, ¿no? Pues, parece que los hermanos **Carlos** y **José Ulloa** de **Madrid** no les ha quedado muy claro y se han inventado un desafío multijugador, con el mero propósito de cambiar las tornas. Empieza una partida multijugador en el modo por objetivos y activa la opción de balas ilimitadas. Ignora por completo la presencia de hormigas y osos; y, simplemente, aporrea el botón de disparar para poder ser el jugador que acumule el máximo de disparos al final del nivel. Te vas a dejar la piel.

DISPAROS	 350	 250	 150

TUROK 2 — Con el agua al cuello







La pareja de amigos formada por **Cristian Ramos** y **Luismi Sánchez** de **A Coruña** han unido sus materias grises y han creado este desafío para dos jugadores. Empieza el nivel Fish in a Barrel y quédate en la plataforma rodeada de agua. El contrincante nadará alrededor de tu isla e intentará eliminarte con la pistola arpón, aunque sólo podrá salir a la superficie cuando se quede sin aire. La única arma que podrás utilizar es el Taladro Cerebral, por lo que sólo podrás desparramar los sesos de tu enemigo cuando éste emerja del agua. Fija un tiempo de 10 minutos y contabiliza las muertes.

MUERTOS  5  3 2

LEGEND OF ZELDA — Sano y salvo





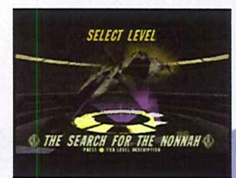


¿Creías haber acabado con tu acérrimo enemigo, Ganon? **Salva Fajardo** de **Barcelona** lo ha resucitado para ti. Ábrete camino por el castillo que se desmorona y enfréntate en la batalla final con Ganon; luego, con una combinación de juego de piernas rápido y visión a lo Nostradamus, intenta que el cerdo aplaste todos los trozos de roca que han caído a la palestra. No es muy difícil. Para ganar la medalla de plata, acaba el reto sin perder salud; para conseguir el oro, liquida a Ganon sin recurrir a tu reserva de corazones.

DAÑO  Intacto y Ganon muerto  Intacto  Herido

ROGUE SQUADRON — En la cima







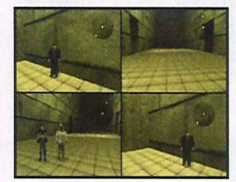
Después de la decepción que nos llevamos con la última película de George Lucas, es muy reconfortante volver al más tradicional universo Star Wars de *Rogue Squadron*. **Vicente Asensio** de **Marbella** nos ha remitido este desafío, para el cual tendrás que activar el truco IGIVEUP en el menú principal. Adéntrate con una nave del tipo A-Wing o V-Wing en el nivel Search for the Nonnah, pon rumbo hacia Nonnah, pulsa Izquierda en el D-pad y sal disparado hacia lo alto del acantilado. Aquí lo que cuenta es el tiempo que puedes mantenerte en lo alto, sin mover el stick analógico ni pulsar los botones.

TIEMPO (SEG.)  90  40  20

GOLDENEYE 007 — Corre que te abofeteo







Adolfo Salaverri de **Santander** parece haberse inspirado en algún tipo de juego infantil para crear este desafío, que utiliza el modo multijugador de *GoldenEye*. Empieza una partida multijugador normal en el nivel Temple, con la opción de bofetadas como única arma. ¿Adivinas qué viene después? Has de permanecer en el centro de la sala más grande, mientras tus tres contrincantes intentan cruzarla sin ser abofeteados. El jugador "tocado" se unirá a tu equipo. Las medallas se otorgan según las veces o turnos que tardes en tocar a todos los jugadores. Para ir bien, en cada turno deberías abofetear a un jugador.

TURNOS  3  4  5

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!
Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...
Donkey Kong 64 ● Jet Force Gemini ● Resident Evil 2 ● ECW Hardcore Revolution
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona



MÚSICA JUEGOS Y CINTAS DE VÍDEO

Las andaduras y desventuras de tus personajes fuera de los cartuchos de tu consola...

Sabías que un canal británico emitía hace unos años unos dibujos animados de *Legend of Zelda* los sábados por la mañana? ¿Y que un Mario de carne y hueso se ha asomado a la gran pantalla? Hasta puede que en los cines de tu ciudad se pasaran secuencias en exclusiva del *Super Mario Bros 3* de la NES...

Desde que Mario tomó el relevo a Mickey Mouse, los productores cinematográficos y televisivos han lanzado una considerable cantidad de series y películas en un intento de aprovechar la magia de la gran N. No es de extrañar que en manos de gente que probablemente nunca ha visto un videojuego Nintendo la cosa no haya funcionado como se esperaba. Y aquí te contamos el porqué...

CINE

"¿Voy bien para Parque Jurásico, señorita? No, me parece que se equivoca de película."

Super Mario Bros

1993 (Apta)

"Esto no es un juego", rezaba la coletilla. Que lo repita. Los directores de Max Headroom, una serie protagonizada por un robot que hizo furor en los 80, vistieron a Bob Hoskins y a John Leguizamo de fontaneros en una película que tenía tanto en común con los juegos de *Mario* como un episodio de *Salvados por la Campana*.

En lugar de emplear sus poderes en el familiar y adorable universo de Mario, los hermanos de la película habían ido a parar a un paisaje urbano oscuro y tétrico en el que lanzaban bolas de fuego a un Bowser humanizado, Dennis Hopper (le duele sólo de recordarlo).

Añádele un Yoshi que parece un engendro de *Parque Jurásico* y la *irónica* secuencia en la que dos ejecutivos japoneses les ofrecen dinero por hacer un videojuego de sus aventuras a *Mario* y es para llorar... Lo más deprimente es que el propio Shigeru Miyamoto colaboró en el guión... snif, snif.

¡Qué bueno! El detalle de las Bob-Oms, un raro ejemplo de que la película intentaba ser fiel al juego.

¡Qué malo! Luigi como un cachas jovencito que acaba enrollándose con Peach.



El Rey Bowser y su esposa. ¡No, no, y no!

Mario Mario ....BOB HOSKINS
Luigi Mario.........JOHN LEGUIZAMO
Boswer ....DENNIS HOPPER
Director Annabel Jankel



CINE

The Wizard

1989 (Apta)

Cuando el director de Universal Studios llamó a Nintendo con la idea de hacer una película sobre videojuegos, lo último que el hombre esperaba era que aquello acabase convirtiéndose en un anuncio de la gran N de dos horas de duración. Pero así fue. La película la protagonizaban Luke Edwards, Christian Slater y Fred Savage (*Aquellos maravillosos años*). En ella, un niño intentaba acceder y vencer en el campeonato Nintendo (un campeonato que tuvo lugar un año después en la vida real).

Se incluyeron un montón de alusiones a Nintendo (el malogrado Guante de la NES era el accesorio que utilizaba el malo de la película para sus fechorías), pero lo mejor era que se mostraba al mundo en exclusiva, y por primera vez, *Super Mario Bros 3*, lo que ayudó a que el juego vendiera más de 19 millones de copias cuando se lanzó y a que recaudara más del triple que la película.

¡Qué bueno! Cuando Fred Savage dice que tener que estar constantemente rescatando a la princesa en Zelda no es machismo; es romanticismo.

¡Qué malo! Este Yamauchi es un poco pesetero: hizo que los de Universal Studios pagaran a Nintendo por utilizar su marca registrada. ¡Encima!



Tres capturas de Super Mario Bros 3. ¡Es lo mejor de la peli!

Jimmy Woods ....LUKE EDWARDS
Corey ....FRED SAVAGE



Luke Edwards concentrado en su partida.



Ellos no fueron los únicos que quedaron estupefactos después de la película...

Christine ....WENDY PHILLIPS
Nick ....CHRISTIAN SLATER
Director Todd Holland

AQUEL MARAVILLOSO AÑO

Charlamos con Fred Savage, de Aquellos maravillosos años, sobre su papel en The Wizard.



P Cuando hiciste la peli tenías 11 años, seguro que eras fan de los videojuegos.

R *¡Y tanto que sí! Yo tenía un NES con* Excitebike, Kung Fu... *todos los clásicos. De hecho, mi hermano me llamó el otro día y me dijo que la había encontrado y que ahora le ha dado por volver a jugar con todas esas reliquias.*

P ¿Y cómo te sentías al protagonizar una película sobre Nintendo?

R *Fue como un sueño que se convirtió en realidad. ¡Imagínate, todo un verano jugando a videojuegos y nada más! Pudimos ver copias adelantadas de Super Mario Bros 3 y yo lo pasé genial jugando con él. ¡Fui la envidia de mis amigos cuando se lo conté!*

P ¿Y qué opinas ahora cuando ves tu actuación en aquella película?

R *Es una mezcla de sensaciones. Por un lado me siento extraño, por otro me da corte, pero al mismo tiempo experimento una intensa emoción cuando recuerdo lo bien que me lo pasé. Ahora veo que The Wizard fue una gran publicidad para Nintendo... un anuncio largo. Entonces no era capaz de darme cuenta, pero no me arrepiento de haber rodado esa película.*

P ¿Cuáles fueron tus momentos favoritos?

R *Las escenas que compartía con Christian Slater y con Beau Bridges: era muy divertido trabajar con actores tan buenos como ellos. Y la última escena, la de la final del campeonato, para la que construyeron un decorado tremendo. Era el momento cumbre de la película. Fue impresionante.*

P ¿Y era igual de divertido cuando no estabais rodando?

R *El ambiente era genial. Lo más aburrido es que los adultos pasaban su tiempo libre en el casino y yo no tenía la edad para entrar, así que cuando terminábamos de trabajar tenía que decir adiós y subir a mi habitación.*

P Una última pregunta, ¿va a volver Aquellos maravillosos años?

R *¡Huy, no! Quedamos muy contentos de cómo terminó y no creo que nadie quiera cambiarlo. Hace poco trabajé en otra serie televisiva, pero ahora me dedico a dirigir shows televisivos y, en fin, me gusta mucho lo que hago. De momento, no quiero cambiar.*

GO! GO!



TELEVISIÓN

Super Mario Bros Super Show
1990

Empezaba con la musiquilla tintineante de Super Mario Bros, al compás de la cual iban saliendo el ex luchador de wrestling Lou Albano y el cómico Danny Wells enfundados en sus monos de trabajo, gorra incluida, encarnando a Mario y Luigi en su versión de carne y hueso.

El Super Show siempre seguía el mismo patrón: los dos hermanos Mario pasan unos minutos pensando cómo apañárselas para pagar el alquiler de su apartamento en Brooklyn con el poco trabajo que tienen... ¡Qué dura es la vida del fontanero!

Después, recibían una visita de algún famoso –Cyndi Lauper, Magic Johnson o el cazafantasmas Ernie Hudson– y, después de una charla con la que te partías de risa, se despedían hasta el próximo programa.

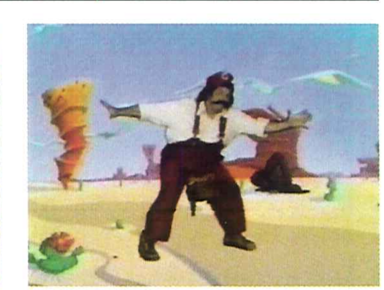
¡Qué bueno! Ese Mario mofletudo de voz ronca que no tenía ni idea de bailar.



La versión televisiva del famoso momento en el que Mario "saca al conejo de la chistera".

¡Qué malo! Los títulos de los programas. Mejor ni los nombramos.

Mario Mario ....LOU ALBANO
Luigi Mario ....DANNY WELLS



No hay palabras para expresar lo desternillante que resultaba Lou Albano "haciendo de Mario"

Famoso ....ERNIE HUDSON
Director Nintendo

DIBUJOS ANIMADOS

The Legend of Zelda
(no emitida en España)

De esta serie de dibujos animados sólo se hicieron 13 capítulos, de 15 minutos de duración cada uno, y no es difícil imaginarse los motivos.

Empecemos, por ejemplo, con lo mal que se le daban las matemáticas al productor de la serie, que compuso la Triforce de dos elementos... ¿Y por qué Link vivía con la princesa Zelda y su padre? Y, lo que es peor, ¿por qué actuaba como un niñato mimado de esas series americanas de institutos? Todo lo que hacia era andar



Ésta es la pinta que tiene Ocarina of Time en un desafortunado universo paralelo.

incordiando por el castillo, persiguiendo a Zelda para que le diera un besito y gimotear continuamente algo así como "Lo sieeeento" con cantinela pija. La aparición de Spryte, una hada que estaba coladita por Link, acababa de rematar la serie: Zelda, Beverly Hills: 90210 Sensación de Vivir. Los esfuerzos de Ganon por robar la segunda parte de la Triforce y los combates a espada de Link y Zelda contra él quedaban totalmente deslucidos con tanta ñoñería de amor no correspondido. Cursi con ganas.

¡Qué bueno! Cuando Link y Zelda utilizan la espada, el bumerán y todas las otras armas que aparecían en los juegos.

¡Qué malo! Aquel episodio en el que Zelda regañaba a Link por no haber ordenado su habitación.



"Lo sieeento, princesita mía." Miyamoto debió de quedar muy afectado, el pobre.

Link.......................................LO SIEEENTE
Princesa Zelda ....REPELENTE
Rey Ganon ......UN CERDO RECHONCHO
Director Cursi Fernández

MARIO AL HABLA

Lou Albano, ex luchador de wrestling, estrella cinematográfica, autor y Mario en el Super Mario Bros Super Show. Aquí le tienes...

P ¿Cómo conseguiste el papel?

R Alguien había oído mi voz en la serie de dibujos animados Hulk Hogan & Friends y me sugirieron para una prueba. A Danny Wells (Luigi) le seleccionaron después de verle en Jeffersons (un programa americano de humor poco conocido). Él llevaba un bigote postizo; el mío era real, aunque ¡tuve que afeitarme la barba!

P ¿Y cómo preparaste tu voz?

R Estábamos en el estudio, sentados, con los auriculares puestos y el director dijo: "Vamos a oír qué tal suena esa voz", y yo solté: "Yo, bambino ¡Mario!" en un tono muy agudo y ¡zas! Funcionó.

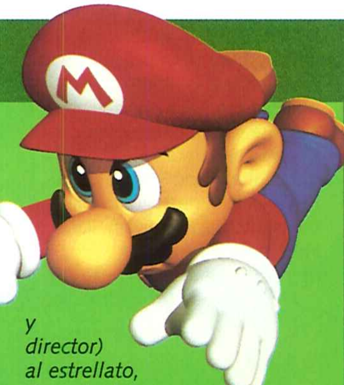
P ¿Tuvo éxito el programa?

R Sí. Grabamos unos 65, la mayoría en Los Angeles. En la televisión inglesa duró 5 años, aunque tengo oído que por España su paso fue bastante más fugaz.

P ¿Qué más has hecho desde entonces?

R Participé en un par de series más, escribí un libro sobre wrestling y luego lancé a Danny DeVito (el famoso actor y director) al estrellato, después de conocerle en un café de Brooklyn.



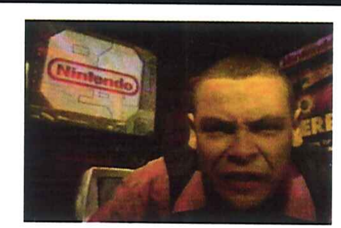


VIDEO

Super Mario All-Stars Video
(no disponible en España)

Este vídeo de 20 minutos es una prueba fehaciente de la inconsistencia de la frase "Sello de Calidad Nintendo". Empezaba bien (con una escena renderizada del logo de Nintendo y un Arwing que volaba por el espacio) pero degeneraba enseguida por culpa de una aburrida sucesión de reviews sosas y consejos poco entusiastas y acababa de hundirse con la aparición del repulsivo Craig Charles, un tipejo que hacía las veces de presentador.

El vídeo aseguraba contener



Sí, es repelente, pero míratelo de esta manera: por lo menos no es Leticia Sabater.

pistas sobre los cuatro juegos de Mario: un truquito sobre tres de los juegos de Mario y algunas pistas sobre un puñado de juegos de SNES que, entre todos, habían vendido la friolera de 3 copias (Plok, por ejemplo). Tampoco era de extrañar que el presentador y los críticos de Nintendo dieran a todos sus juegos una puntuación exageradamente alta.

Lo único que salva a este vídeo es la entrevista que se realizaba a los chicos del estudio Gremlin, editores del juego Nigel Mansell's World Championship, sentados alrededor de una mesa. Todo era un poco incómodo y violento.
¡Qué bueno! Los efectos "especiales" durante las reviews; como la cara del presentador toda temblorosa.
¡Qué malo! Que detrás de este producto de segunda se halle el sello de Nintendo por todos lados.

Presentador................CRAIG CHARLES
Ejecutivos de Gremlin ....INCÓMODOS
Compradores ....ESTAFADOS
Director Ejecutivos de Nintendo

DIBUJOS ANIMADOS


Un clon de Scooby Doo para Nintendo. ¡Éste también hablaba!

Captain N The Gamemaster
(no emitida en España)

Se estrenó en Inglaterra en septiembre de 1989 y se emitieron 34 episodios. El Capitán N fue otra excelente propaganda para Nintendo.

Los protagonistas eran un chico llamado Kevin Keene y su perro Duke, que fueron absorbidos por su televisor para unirse a una banda de luchadores de Videolandia (Mega Man, Kid Icarius, Simon Belmont de Castlevania y la Princesa Lana, presencia femenina para salir del paso).

La malvada Mother Brain de Metroid intentaba conquistar Videolandia, dejando a Kevin y compañía el mensaje moralista y condescendiente en bandeja, directo al público infantil.

Unos episodios más adelante, "Game Boy" (la maquinita con ojos y tal) se unía al grupo, cosa que también harían Zelda y Link un poquito más tarde, ambos con un aspecto más maduro y digno que el que lucían en la otra serie.
¡Qué bueno! La tele de Kevin es de la marca Sony, una época en la que ambas compañías aún no eran rivales.
¡Qué malo! Más cursiladas con los devaneos amorosos de Kevin y Lana, que no desperdiciaban ni una sola oportunidad.

Kevin Keene ....CAPITÁN N
Mother Brain....LA MALA DE TURNO
Princesa Lana ....LA NOVIETA
Director Toy Manufacturers

DIBUJOS ANIMADOS

Super Mario Cartoon
1990

Estos dibujos animados eran la razón por la que existía el Super Mario Super Show. Eran 20 minutos de ingeniosa animación con las voces de Lou Albano y Danny Wells que se mantenían totalmente fieles a los juegos. El formato de las 2D era ideal para recrear el maravilloso mundo de Mario: lleno de color y rebosante de aventuras.

Bowser y sus torpes compinches (los jefes de *Super Mario 2*) urdían toda serie de malvados planes que luego Mario, Luigi, Toad y Peach (entonces la llamaban Princesa Toadstool) conseguían desbaratar. Peach lograba escabullirse de todos los intentos de secuestro casi en cada episodio.

Los enemigos, los reforzadores, el diseño... Todo había salido de los cuatro juegos en 2D de la serie Super Mario. Hasta se incluyeron los escenarios de los juegos de NES y SNES. Todo el universo Mario en acción, varios años antes de que *Super Mario 64* fuera concebido. ¡Qué dibujos! Mario agarrando una estrella era el equivalente de Popeye engullendo una lata de espinacas.
¡Qué bueno! Los efectos sonoros, extraídos directamente


Peach ha encontrado el mapa secreto... ¿o es un bocata de calamares?

de los juegos Super Mario.
¡Qué malo! La voz chillona de Toad. ¡Qué taladro!

Mario ....LOU ALBANO
Luigi ....DANNY WELLS
Princesa Peach...........JEANNIE ELIAS
Director John Grusd

ANUNCIOS DE TELEVISIÓN

La evolución de la publicidad televisiva de la gran N. Aquí tienes algunos de los más molones. Por desgracia, la mayoría de ellos no se emitieron en nuestro país. Así cómo quieren competir con la PlayStation...

1. Super Mario 64

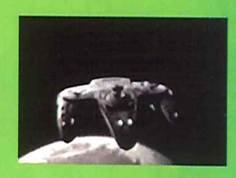

Secuencias del juego. Un pastel de cumpleaños que explotaba para simular que Mario celebraba "los" 64. Pasable, no está mal para ser uno de los más viejos.

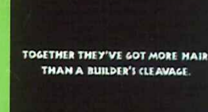
2. Mario Kart 64
Dos conductores muy educados que se las tenían con un tercer conductor maleducado. Énfasis en la acción para cuatro jugadores. Un poco confuso.

3. Legend of Zelda
Impresionantes imágenes del juego, música triunfante y un slogan en inglés antiguo decididamente machista, que traducido vendría a ser algo como "¿Rescataréis a la nena o jugaréis como una?

4. Jet Force Gemini

Las hormigas se lanzan en tropel hacia la Tierra y, en pocos segundos, se zampan el planeta. Sin mensaje ecológico.

5. Star Wars: Episode 1 Racer

¿Es una nave? ¿Es un avión? ¡No, es un mando de N64! Astuto empleo de imágenes de la película para engatusar a los usuarios más inocentes de Nintendo.

6. Donkey Kong 64


Imágenes de DK64 acompañadas de un texto aparentemente normalito: "Más peludos que el pecho de un paleta" y más colorados que el trasero de un babuino, podríamos añadir.

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Problemas de amor

¡Hola! ¿Os acordáis de mí? ¡Sí, hombre, el impulsivo arrepentido! Bueno, pues, una vez superado mi anterior problema, tengo otro más grave: ahora estoy enamorado. Su nombre es Joanna Dark. Hablé con ella en navidades y dijo que vendría a verme por esas fechas, pero al final tuvo algunos problemillas y me aseguró que llegaría en abril. Pero tampoco pudo ser y lo dejamos para mayo, fecha que volvió a fracasar, así que me prometió que vendría en junio. Mi pregunta es:

¿Creéis que ya no me quiere y que en junio no aparecerá?

Ahí van otras preguntas:

1. ¿Saldrá finalmente *Resident Evil Zero* para la N64?
2. ¿Hay alguna posibilidad de que salga *Final Fantasy XI* para la Dolphin?

Rubén Martín Díaz, Gijón

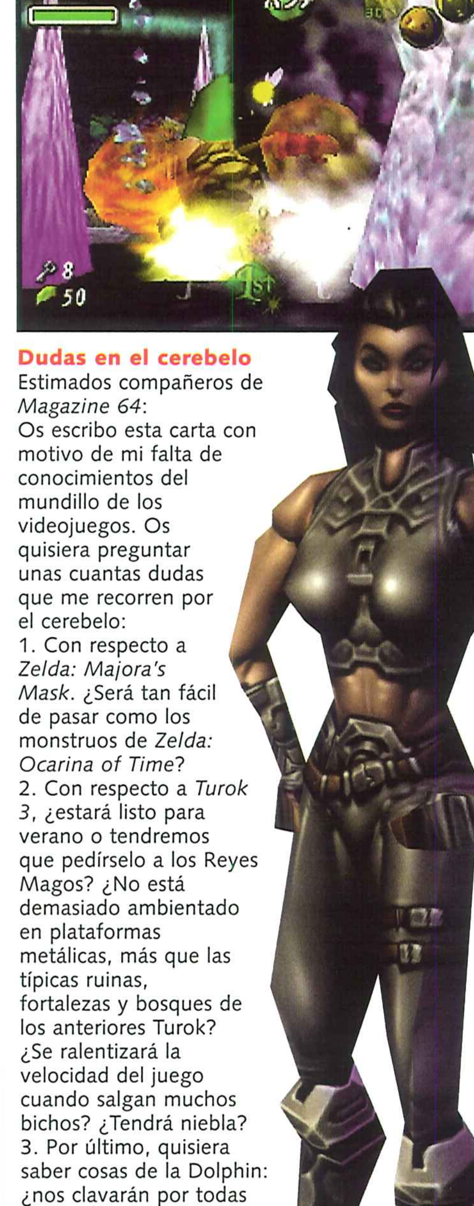
Lamentamos mucho notificarte que la llegada de tu amada Joanna ha sufrido un nuevo retraso. Pero no debes estar triste, ni mucho menos. El motivo que ha ocasionado el retraso no es otro que ponerse más guapa que nunca para recibirte. Además, en esta ocasión, la espera será de sólo un mes, así que ya puedes esperarla para julio. Y esta vez va en serio. Joanna ya tiene comprados los billetes con destino a nuestro país y nos atrevemos a asegurar que nada podrá impedirle la llegada, así que vete preparando.

1. Así es, y todo va viento en popa. El juego ya ha sido presentado en sociedad en el Tokyo Game Show, aunque sólo a un 20% y tiene un aspecto muy parecido al de su antecesor en N64, sólo que se han mejorado los efectos de luz y algunos aspectos de jugabilidad. En cuanto al argumento, estará protagonizada por Rebecca Chambers y Billy Cohen, y parece que podrás jugar con ambos a lo largo de toda la historia, de forma más similar a DK64, que no a RE2.

2. Haberla, haila, pero de momento es sólo un rumor que ha partido a raíz del interés que ha mostrado Square por Dolphin.



Rubén Martín, de Asturias, nos confiesa su amor por Joanna Dark y lo demuestra con un estupendo dibujo de ella.



Dudas en el cerebelo

Estimados compañeros de *Magazine 64*:

Os escribo esta carta con motivo de mi falta de conocimientos del mundillo de los videojuegos. Os quisiera preguntar unas cuantas dudas que me recorren por el cerebelo:

1. Con respecto a *Zelda: Majora's Mask*. ¿Será tan fácil de pasar como los monstruos de *Zelda: Ocarina of Time*?
2. Con respecto a *Turok 3*, ¿estará listo para verano o tendremos que pedírselo a los Reyes Magos? ¿No está demasiado ambientado en plataformas metálicas, más que las típicas ruinas, fortalezas y bosques de los anteriores Turok? ¿Se ralentizará la velocidad del juego cuando salgan muchos bichos? ¿Tendrá niebla?
3. Por último, quisiera saber cosas de la Dolphin: ¿nos clavarán por todas partes al igual que con la Nintendo 64? ¿Tendrá

CUENTA



△ Mariona Romeu, de Barcelona, nos envía un dibujo de la vertiente más urbana de Pikachu, alejado de Mundo Pokémon.

A Diddy le ha gustado eso de cantar rap y ahora está pensando en sacar un disco en solitario. Éste dibujo nos lo envía Lander Casado, desde Guipúzcoa. ▷

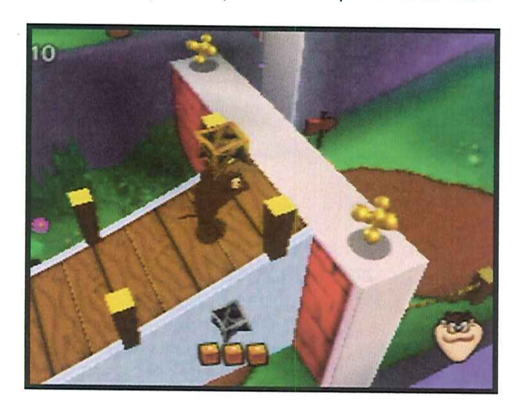
más accesorios que un carricoche? ¿Sacarán muchos más juegos de rol que para la N64? Las altas tasas impuestas por Nintendo a las compañías que quieran desarrollar para ella, ¿no será motivo de que salgan pocos juegos y que los que salgan valgan demasiado, o será una referencia de calidad a los juegos de Dolphin, aunque cuesten más?

Raúl Albertus Prados, Granada

1. De entrada, uno de los elementos que provocará un mayor incremento en la dificultad a la hora de afrontar la nueva aventura de Link será el hecho de que el tiempo corre en tu contra. Será fundamental, por tanto, que resuelvas los enigmas y acabes con los jefes en el tiempo requerido para evitar que el final fatal para Hyrule se produzca. En cuanto a los jefes en sí, aún no hemos podido ver ninguno, así que no podemos decirte qué tal son, pero en cuanto sepamos algo, os informaremos.

2. Nosotros nos inclinamos más hacia la época de frío que no la de calor. El juego está en pleno desarrollo, de forma que un lanzamiento a corto plazo es menos que poco probable. En cuanto al diseño de niveles, el juego estará estructurado en 5 mundos y, aunque algunos de ellos están situados en una ciudad que puede recordar a los ambientes de Perfect Dark, no faltarán los niveles de selva clásicos. Por último, Acclaim está trabajando duro para eliminar de su nuevo Turok los fallos técnicos famosos de la saga. De momento, no lo han logrado del todo, pero están en ello...

3. No hay de qué preocuparse. El coste tan bajo que suponen los DVD con respecto a los cartuchos provocará, por un lado, que los desarrolladores lancen más productos al mercado y, por el otro, que su precio se reduzca considerablemente en comparación con los actuales para N64. De todas formas, la aparición de más juegos no supondrá una situación similar a la de la Play, en la que hay muchos juegos, pero la mayoría no son buenos, sino que Nintendo requiere unos estándares de calidad que provocan que sus consolas siempre triunfen.



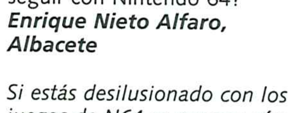
Preocupado por la N64

Hola, soy un usuario de Nintendo 64. En estos días me han dado unas ganas tremendas de venderla y comprarme la PlayStation, sólo por sus precios. Eso de que *Resident Evil 64* cueste 14.000 pesetas y, encima, no venga en castellano y que tampoco tenga subtítulos traducidos para guiarse un poco más no me parece bien. ¿Y qué me decís de *Pokémon Stadium*? Para mí es una estafa, porque te tienes que comprar el cartucho de N64 que trae incorporado el Transfer Pak y, luego, si quieres jugar la aventura consiguiendo Pokémon para pasarte el juego, te tienes que comprar una versión de Game Boy. Haciendo cuentas, me salen unas 18.000 pesetas. ¿Quién puede permitirse pagar tanto por un cartucho? Y luego hay que ver si es bueno...

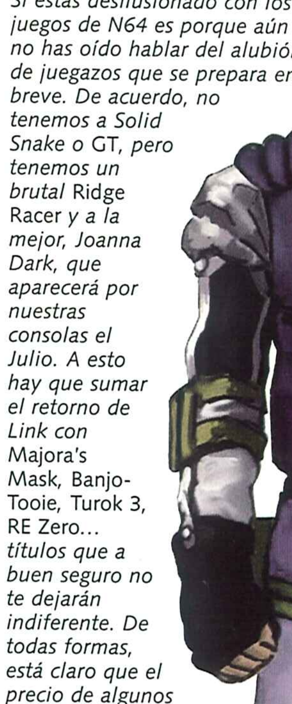
Otras preguntas que tengo son:

1. ¿Por qué Nintendo no saca juegos como *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid* o *Silent Hill*?
2. ¿Bajará Nintendo sus precios pronto?
3. ¿Sacará alguna novedad que se salga de las tablas?
4. ¿Me podríais decir algo que me anime a seguir con Nintendo 64?

Enrique Nieto Alfaro, Albacete







Si estás desilusionado con los juegos de N64 es porque aún no has oído hablar del alubión de juegazos que se prepara en breve. De acuerdo, no tenemos a Solid Snake o GT, pero tenemos un brutal Ridge Racer *y a la mejor, Joanna Dark, que aparecerá por nuestras consolas el Julio. A esto hay que sumar el retorno de Link con* Majora's Mask, Banjo-Tooie, Turok 3, RE Zero... *títulos que a buen seguro no te dejarán indiferente. De todas formas, está claro que el precio de algunos*



CUENTA

juegos sigue siendo disparatado, debido en parte a que el coste de un cartucho supera con creces al de los CD que utiliza la Play. Esto también provoca que algunas compañías como Square se muestren reticentes a sacar sus juegos para N64. Nintendo se equivocó al escoger este formato, aunque la calidad de sus juegos haya calmado nuestra indignación con esos precios. Lo de Pokémon Stadium *tiene delito, desde luego, pero les perdonamos esta travesura del marketing, porque nos parece de lo más ingeniosa. En todo caso, siempre apoyaremos posturas críticas hacia Nintendo como la tuya. Desde el primer momento, hemos defendido que nuestra devoción por la gran N no es incondicional, sino supeditada a su contrastada apuesta por la calidad y la innovación. Si los juegos de PlayStation fueran igual de buenos y originales, toda vez que más baratos, encontraríamos plenamente justificado que la peña se pasara a las máquinas de Sony. O, en su caso, de Microsoft o Sega. Estamos hablando de multinacionales, chicos, no de ONG's defensoras de grandes ideales. Obremos según nuestro interés, el cual nos dicta seguir apostando por Nintendo. A pesar de todo.*

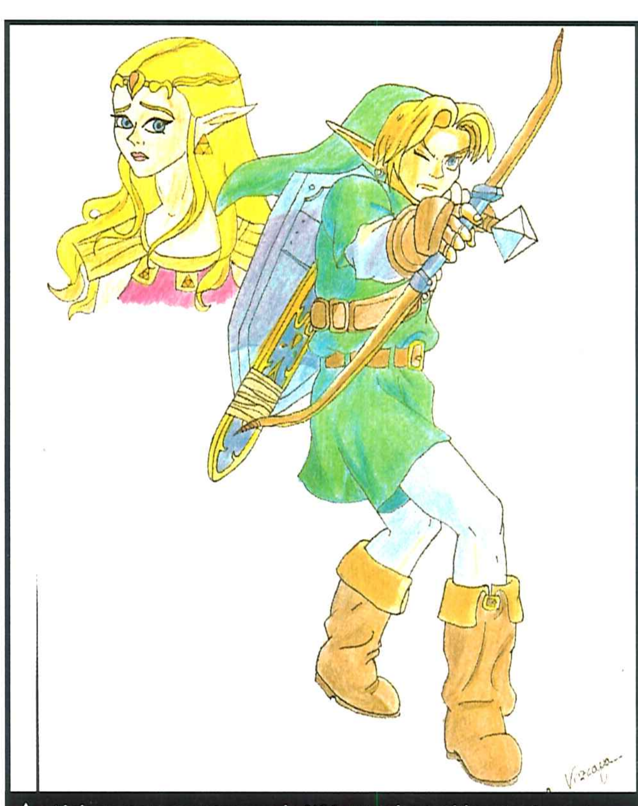
El futuro de nuestra consola

Hola, lectores de *Magazine 64*. Me llamo David y he decidido preguntar sobre los futuros juegos de nuestra amiga, la Nintendo 64, que tiene la virtud de hacer desaparecer aquellos momentos de tensión y aburrimiento de nuestras vidas. Ahí van mis preguntas, que espero sean respuestas interesantes para todos los poseedores de una N64.

1. Explicadme todo lo que sepáis sobre la nueva entrega de *Shadowman*: cuándo saldrá, argumento y si publicaréis alguna imagen.
2. Decidme cuándo saldrán estos juegos que os cito a continuación: *Operación Winback*, *Mortal Kombat Special Forces*, *Eternal Darkness*, *Riqa*, *Resident Evil Zero* y *Spiderman*.
3. ¿Es verdad que Rare está trabajando en un juego que se llama Dino?

David Illera Robles, Barcelona

1. Lamentamos decírtelo, pero no se sabe nada sobre el regreso del héroe más oscuro de nuestra consola. Lo único que te podemos decir es que su lanzamiento se ha reservado para Dolphin, y aún no hay noticias sobre el argumento, personajes o cuestiones técnicas. Estaremos alerta…
2. De tu lista de peticiones, los únicos que tienen segura su aparición son Operación Winback*, que ya está disponible (echa un vistazo a la review de la página 44) y* Resident Evil Zero *(aún sin fecha).* Eternal Darkness *y* Riqa *son juegos que llevan mucho tiempo en desarrollo, pero que no acaban de ponerse en marcha (en la página 20 tienes un reportaje sobre éstos y otros juegos en la misma situación). Por último,* Mortal Kombat SF *ha sido cancelado y de* Spiderman *no hay noticias.*
3. Dinosaur Planet*, ése es el nombre del juego en el que está trabajando Rare actualmente (junto con PD, Banjo-Tooie…). La aventura estará protagonizada por Dinosaurios (aunque no los de la peli de Disney) y parece ser que será una aventura. En breve tendremos más información.*



Link prepara su retorno a la N64, pero ha tenido un rato para dejarse dibujar por el magnífico pincel de Alba Vizcaya, de Cádiz.

GANADORES DEL CONCURSO RONALDO V-FOOTBALL

- ÁLVARO GARCÍA MARCO (MADRID)
- DAVID GERMÁN ANTOLINOS (ALICANTE)
- RUBÉN FERNÁNDEZ LOSADA (LUGO)
- PEDRO CANO MATEOS (MURCIA)
- ALBERT TELLO DURÁN (BARCELONA)
- JOSÉ LUÍS GARCÍA URBANO (CÓRDOBA)
- MELANIE POLEY DUSING (BALEARES)
- ANTONIO DUARTE RODRÍGUEZ (TARRAGONA)

CUENTA, CUENTA…

MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

TU OPINIÓN CUENTA MOGOLLÓN

Sí, mogollón. Por calidad y cantidad: acabamos recibiendo tantísimas respuestas al concurso-cuestionario publicado en el número 26 que no dábamos abasto para procesar los datos. Para ayudarnos, se nos ocurrió contratar a varios ingenieros de la NASA, pero ni a ésas. Al final, tuvimos que pedir ayuda a la señora Sagrario, la pensionista que da clases de repaso al dire. "¡Anda, quita!", le dijo a Mr. Johanson -uno de los ingenieros que diseñó el Apolo 13-, y en un par de horas, armada con su ábaco, sacó las cuentas y nos entregó los resultados. Helos aquí.

El grupo de edad más amplio se encuentra entre 10 y 13 años, aunque también hemos recibido numerosísimas cartas de chicos y chicas mayores de 30 años, una sorpresa de lo más agradable.

El 20% de los encuestados tiene una SuperNes y casi la mitad se comprará la Dolphin. ¿Qué pasa con el resto? No estaréis ahorrando para compraros un parchís, ¿verdad? El 15% tiene una PlayStation, aunque no especifican si la utilizan para jugar o como blanco para sus prácticas de tiro.

A la hora de comprar un juego, sólo un 5% afirma tener en cuenta el precio. El interés del juego y, sobre todo, su durabilidad, son los criterios a los que se presta más atención. En este sentido, las puntuaciones de las revistas condicionan la decisión de compra del 63% de los encuestados, aunque la mitad de la muestra prueba el juego (muchos de vosotros, alquilándolo) antes de decidirse. Las opiniones de los amigos apenas cuentan (pobrecitos, qué poca fe en los allegados). La influencia de las revistas en las elecciones de los encuestados en el momento de comprar es coherente con el elevado grado de satisfacción que expresan respecto a nuestra manera de puntuar los juegos. Más de la mitad afirma que somos justos, y el resto se reparten a partes iguales entre los que creen que somos severos y los que nos juzgan demasiado indulgentes. Total, que estamos en un perfecto punto medio. Lo cierto es que ponemos las puntuaciones a boleo: por ejemplo, *Rampage 2*, que se llevó un 30%, es más bueno que *Zelda* 64, pero tuvo mala suerte... (estamos de guasa, claro).



Cuando se trata de evaluar las secciones de la revista, *Análisis*, *Al Rescate* e *Investigación Especial* son las que salen mejor paradas: casi la mitad de los encuestados les otorgan la máxima calificación. Por el contrario, a *Bienvenido a...* no le faltan enemigos: el 10% de los encuestados son partidarios de su supresión. No obstante, su autor, un gnomo instalado en la estufa de butano de la redacción, puede respirar tranquilo, pues su página se cuenta entre las favoritas del 23% de los respondientes. En cambio, la sección que necesita un masaje cardíaco es *Planet Game Boy*: uno de cada tres encuestados es partidario de suprimirla, y nada menos que la mitad la califica como la menos atractiva de la revista.

Aun así, todos guardáis las revistas, convirtiéndoos así en la cruz de vuestras madres, deseosas de que tiréis las vuestras para dejarle espacio a su colección de *Teleindiscreta* y *Pronto*.

Casi cuatro de cada diez encuestados compra *Nintendo Acción*, nuestra más directa competencia, a lo que no tenemos nada que objetar, porque nosotros también la compramos y leemos con gran interés (un sentimiento muy distinto a la pasión). A la hora de inclinaros por una revista, cuatro de cada diez se deciden en función de la portada, mientras que las guías de trucos determinan la elección de tres de cada diez encuestados. Sólo el 5% prestan atención al precio, razón por la cual hemos decidido subirlo a 2.000 pesetas para forrarnos a vuestra costa (es broma, bobo).

Lo que sí que habéis dejado patente es que el número de chicos que lee esta revista es muy superior al de chicas, que se reduce a un ínfimo 10%. ¿Dónde están esas mozas que se pirran por Link, Pokémon y los Kong? Esperamos oíros pronto. La mayoría de vosotros (80%) estudia y prácticamente todos vivís en casa de vuestros padres, de forma que vuestra consola comparte estantería con las fotos de la comunión de vuestro hermano pequeño y la cubertería de alpaca de vuestra madre.

A la hora de ver la tele, *Los Simpsons* es el programa predilecto del 37% de los encuestados, contra el escaso 15% que ha elegido *Pokémon* (la fiebre no ha contagiado a tantos como cabía suponer); y la veis, en general, de 8 a 12 de la noche. Parece ser que no sois demasiado fanáticos del cine, pues la mayoría de vosotros no lo pisa más de 2 veces al mes. Cuando lo hacéis, os gusta ver películas de acción, aventuras y ciencia-ficción. En la redacción estamos pensando en lanzar una que mezcle los tres estilos. Se llamará "Erradicator en busca del arca que se le perdió en el espacio exterior".

La música predilecta, por otro lado, es el *indie*, con un 42,5% de incondicionales, seguida muy de cerca por el tecno, con un 40%. El rock, con un 35% y el *dance*, con 25%, también son géneros apreciados. Nada que ver con los gustos del dire, todavía aferrado a sus vinilos de José Guardiola y Concha Piquer.

No parece que os apasione mucho el tema de la Red, como demuestra el hecho de que sólo 3 de cada 10 de vosotros tiene Internet en casa, una cifra muy similar a la del número de PC. Desde luego, si Bill Gates leyese esto, le daría un infarto de windowcardio.

Por último, a la hora de proponer cambios para la revista, un 15% pide más trucos y un 7'5% más noticias. El resto se distribuye entre concursos, pasatiempos, más *Cuenta Cuenta...* Y muchos coincidís en que nos estiramos menos que el portero de un futbolín con los regalos. Intentaremos cambiar. De momento, hemos propuesto al dire que estaría bien regalar un par de calzoncillos suyos junto con un póster de Joanna Dark. ¿Os parece bien? ¡Pues ala, nos vamos a preparar el próximo número!





DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en* Directorio *hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% 1 — Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 *los errores se pagan con una partida a* MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. DONKEY KONG 64
4. TUROK 2
5. GOLDENEYE 007

Títulos

40 WINKS
78% 3 — GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 25

Una correcta aventura en 3D con buenos gráficos, pero falta de inspiración y divertida a medias.

1080° SNOWBOARDING
91% 4 — Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

A BUG'S LIFE
60% 3 — Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● Controller Pak ● Nº 27

Plataformas simplonas a más no poder. Abstenerse los amantes de las sorpresas y las emociones fuertes.

ALL STAR BASEBALL
84% 3 — Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES
84% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● Nº 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreír.

BANJO-KAZOOIE
92% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX
84% 4 — 3DO/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS
83% 3 — NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS
88% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BODY HARVEST
91% 5 — Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUCK BUMBLE
79% 2 — Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2
85% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzle en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX
87% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CHOPPER ATTACK
82% 3 — NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER
86% 3 — Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
85% 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

CYBER TIGER
73% 3 — EA ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de golf solvente, con extravagantes reforzadores y un sistema de control pésimo.

DARK RIFT
81% 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING
90% 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

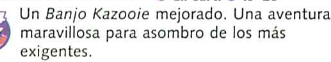


Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DISNEY'S TARZAN
45% 1 — Proein ● 11.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un plataformas 2D completamente privado de imaginación, innovación y diversión. Profundamente aburrido.

DONKEY KONG 64
95% 5 — Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25



Un *Banjo Kazooie* mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUKE NUKEM 64

85% 4 NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% 4 NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● Nº 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EARTHWORM JIM 3D
80% 3 Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 25

Jim ha vuelto, pero su primera incursión en las 3D no es precisamente magistral. Extravagancias entretenidas.

ECW HARDCORE REVOLUTION
80% 3 Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G

87% 4 Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% 4 Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL
93% 2 EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

F1 POLE POSITION
81% 1 Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura de la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4 Nintendo ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X
85% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER
83% 4 Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2
83% 4 Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de Mistycal Ninja.

GOLDENEYE

94% 5 Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4 Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HYBRID HEAVEN

88% 4 Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER
87% 4 Infogrames ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Estupendo juego de carreras de estilo *Wave Race* con deliciosos circuitos y acrobacias de órdago.

ISS 64

92% 4 Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

ISS'98

94% 5 Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10

Una versión mejorada del mejor simulador de fútbol. Imprescindible

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000
60% 2 Acclaim ● 9.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Tan interesante como un documental sobre la cría industrial de la cochinilla.

JET FORCE GEMINI

94% 5 Nintendo ● 9.990 ● Nº 24 ● 4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3 Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

KNOCKOUT KINGS 2000
82% 3 EA ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Un simulador de boxeo divertido, con Muhammed Ali y modo Create-a-player incluidos.

LEGEND OF ZELDA

99% 5 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LYLAT WARS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

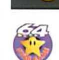
96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64
92% 3 EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE
81% 3 NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue el mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF

91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumb. Pak ● En cart ● Exp. Pak ● Nº 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64
91% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

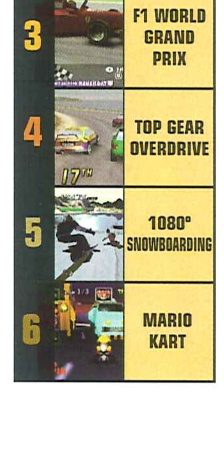
91% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● En cart. ● Nº 17

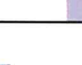
Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MICHAEL OWEN'S WLS 2000
88% 4 Proein ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, *ISS* es mejor.

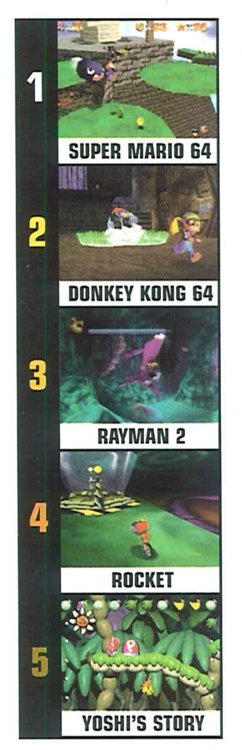
64 DIRECTORIO

AMOS DEL ASFALTO

1. WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2. V-RALLY 64
3. F1 WORLD GRAND PRIX
4. TOP GEAR OVERDRIVE
5. 1080° SNOWBOARDING
6. MARIO KART



GO! GO!

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



MISCHIEF MAKERS

90% 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION: IMPOSSIBLE

84% 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX

89% 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17



No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4

84% 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4 — Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

92% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7



Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA JAM '99

83% 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000

85% 4 — Acclaim ● 9.990 ptas. ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26



Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NBA PRO '98

82% 2 — Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 — Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

NUCLEAR STRIKE

84% 4 — Proein ● 10.990 ptas. ● Nº 28 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

84% 4 — Infogrames ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En Cart. ● Nº 28

Es feíto, pero tiene una jugabilidad muy bien resulta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PILOTWINGS



89% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE II

91% 4 — Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21



Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAINBOW SIX



89% 4 — Proein ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak. ● Rumble Pak ● Nº 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAKUGA KIDS

80% 4 — Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAYMAN 2



90% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jug. ● Cont. Pak ● Rumble Pak ● Exp. Pak ● Nº 24

Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE

82% 3 — Infogrames ● 9.995 ptas. ● 1/2 jugad. ● Rumble pak ● Controller pak ● Nº 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2



95% 5 — Virgin ● 1 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Mem. en cart. ● Nº 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64

93% 5 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 29



Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS

85% 4 — Titus ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROBOTRON 64

80% 2 — NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS

88% 4 — Ubi Soft ● 9.995 ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25



El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON

94% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 — Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SHADOWMAN

95% 5 — Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

82% 3 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY

89% 4 — Aclaim ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 27



Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% 3 — Take 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se corresponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STAR WARS EPISODE 1: RACER



88% 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Exp. Pak ● En cart. ● Nº 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64



96% 5 — Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS

90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 25

Jugabilidad prodigiosa en este *beat 'em up* con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.





THE NEW TETRIS



90% 5 — Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jug. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONIC TROUBLE

80% 3 — Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano *Rayman 2*. Mezcla elementos de muchos plataformas con relativo éxito.

TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 — Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY



92% 5 — Proein ● 11.490 Ptas. ● Nº 28 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 — Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



95% 4 — Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUROK RAGE WARS



93% 5 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo *shoot 'em up* consagrado a los *deathmatch*.

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

63% 3 — Proein ● 11.990 ● Exp. Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 29

Visualmente bonita pero a la postre tediosa actualización del título original.

V-RALLY 99



94% 5 — Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● Nº 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64



90% 4 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW VS NWO

82% 3 — Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 — Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% 5 — Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

WORMS ARMAGEDDON



85% 4 — Infogrames ● 8.995 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE



88% 4 — Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● Nº 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 — Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10



Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000



90% 4 — Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS



85% 4 — Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● Nº 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

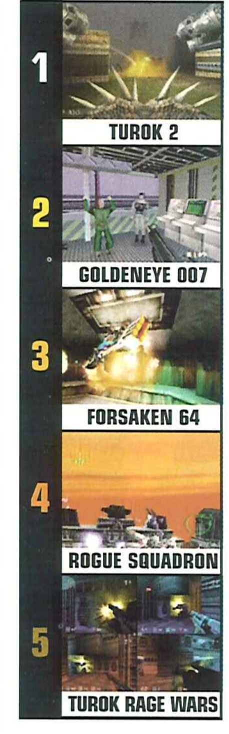


86% 5 — Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

AERO FIGHTERS ASSAULT	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
AIRBOARDER 64	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 13 ● 9.990	77%	1
BAKU BOMBERMAN	Nintendo ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 8.490	73%	1
BEETLE ADVENTURE RACING	Konami ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 9.990	77%	1
BOMBERMAN HERO	Nintendo ● 1 jugad. ● Nº 11 ● 7.990	75%	1
CASTLEVANIA 64	Konami ● 1 jugad. ● Nº 17 ● 11.490 ptas.	84%	4
CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS	Konami ● 1 jugad. ● Nº 28 ● 11.990 ptas.	75%	3
CHAMALEON TWIST	Infogrames ● 1-4 jugad. ● Nº 1 ● 4.990	70%	2
DUAL HEROES	Spacoi ● 1-2 jugad. ● Nº 7 ● 9.990	65%	0
DESTRUCTION DERBY 64	NSC/GT ● 1-4 jugad. ● Nº 28 ●	67%	3
FLYING DRAGON	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 8.490	78%	2
HEXEN	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 5.490	69%	1
HOLY MAGIC CENTURY	Konami ● 1 jugad. ● Nº 14 ● 11.990	72%	3
HOT WHEELS	EA ● 1/2 jugad. ● Nº 26 ●	68%	3
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 24 ● 9.990	62%	2
MONSTER TRUCK MADNESS	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 23 ● 10.490	71%	2
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Infogrames ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 13.490	71%	1
NBA HANGTIME	Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490	75%	1
NBA LIFE '99	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 14 ● 9.490	64%	2
NBA LIFE 2000	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 27 ●	70%	3
RAMPAGE 2	Mydway ● 1-3 jugad. ● Nº 11 ● 8.990	30%	0
RAT ATTACK	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	70%	3
RE-VOLT	Acclaim ● 1-4 jugad. ● Nº 22 ● 9.990	73%	3
ROAD RASH 64	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 26 ●	69%	3
RUGRATS: TREASURE HUNT	Proein ● 1-4 jugad. ● Nº 23 ●	69%	1
RUSH 2	GT ● 1-2 jugad. ● Nº 17 ● 5.990	62%	2
OLIMPIC HOCKEY 98	NSC/GTI ● 1-4 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	84%	1
QUAKE 64	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● Nº 8 ● 3.990 ptas.	79%	3
SCARS	Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● Nº 13 ● 11.990 ptas.	79%	3
STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER	Infogrames ● 1 jugad. ● Nº 13 ● 6.990 ptas.	78%	2
SUPERCROSS 2000	EA ● 1-2 jugad. ● Nº 28 ● 9.990 ptas.	76%	2
TETRISPHERE	Nintendo ● 1-2 jugad. ● Nº 4 ● 6.990 ptas.	73%	3
TOP GEAR RALLY	Spaco ● 1-2 jugad. ● Nº 1 ● 8.990 ptas.	86%	4
TOY STORY	Proein ● 1 jugad. ● Nº 26 ●	77%	3
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	Kemko ● 1/2 jugad. ● Nº 19 ● 10.990	65%	2
VIGILANTE 8	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	74%	3
VIRTUAL POOL 64	Proein ● 1-2 jugad. ● Nº 18 ● 10.490 ptas.	77%	4
WAYNE GRETZKY'S HOCKEY	NSC/GTI ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas.	75%	3
WCW MAYHEM	EA ● 1-4 jugad. ● Nº 28	78%	3
WCW NITRO	T. HQ ● 1-4 jugad. ● Nº 17	50%	3

DE TIROS LARGOS





Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 5 CARTUCHOS DE ....

OPERACIÓN WINBACK

Sorteo el 19 de Julio del 2000

Envío de los premios inmediato al lanzamiento comercial del producto
(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número)







GANADORES DEL SORTEO M64 Nº27:

- Miguel Altozano Rodulfo (Valencia)
- Ricard Betes (Barcelona)
- Diego Alfonso (La Rioja)
- Tamara Gil Gamarra (Guipúzcoa)
- Eliodoro Cano Muñoz (Castellón)
- Israel López Vacas (Cádiz)

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. Europa: 7.995 ptas. (vía aérea) Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: ....C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....

❏ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❏ Tarjeta de crédito.

❏ VISA (16 dígitos) ❏ American Express (15 dígitos)

N.º ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.º: ....
Población: ....C.P.: ....Provincia:..........

N.º ❏❏❏❏ ❏❏❏❏ ❏❏ ❏❏❏❏❏❏❏❏❏❏
(clave del banco) (clave y nº de control de la sucursal) (Nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

........................, a .... de .... de 200 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:



Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

Y EL MES QUE VIENE...

64 MAGAZINE Nº 31

ANALIZAMOS

Perfect Dark

F1 RACING

Ultimas noticias de

ZELDA MAJORA'S MASK

RIQA

TUROK 3

TRUCOS

GUÍAS MONSTRUOSAS DE POKéMON STADIUM, RESIDENT EVIL 2 Y TONY HAWK'S SKATEBOARDING

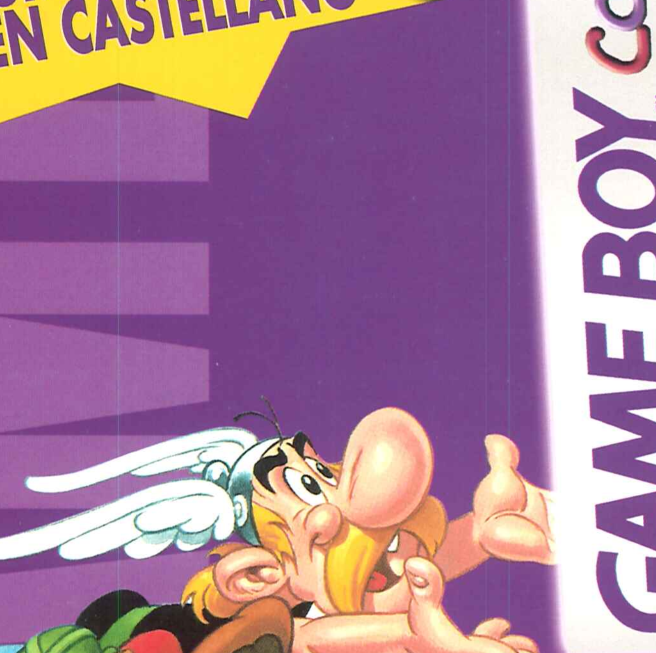
GUÍA DE COMPRAS 64



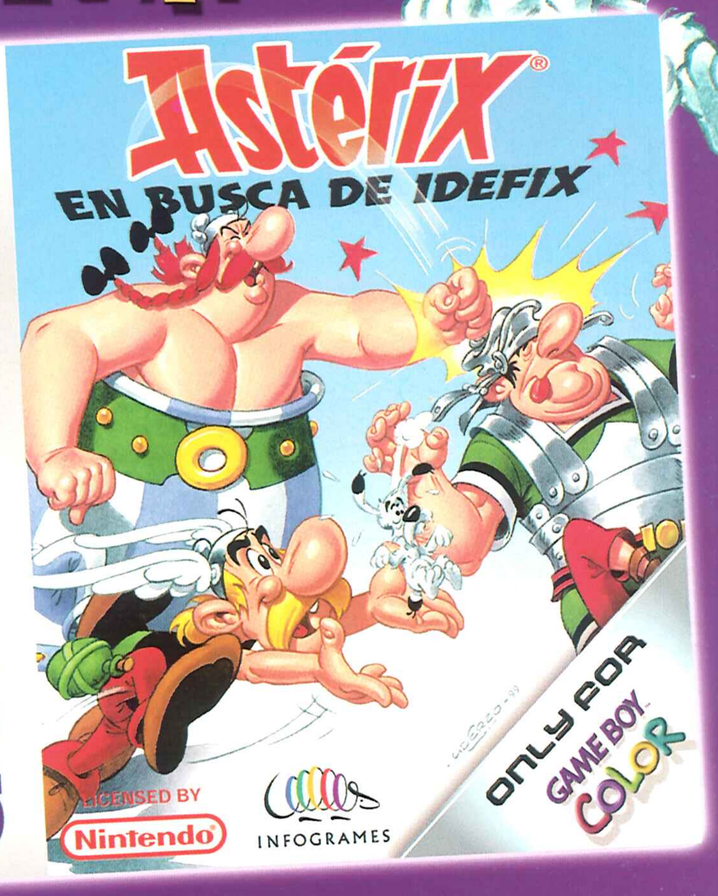
LA REVISTA SOBRE EL MUNDO NINTENDO CON LO QUE HAY QUE TENER.

¡TUS HÉROES DEL CÓMIC AHORA EN GAME BOY™ COLOR!















GAME BOY

GAME BOY COLOR

Distribuido por:



ABANICO



Vete preparando para lo que viene.
NINTENDO64
RR64
RIDGE RACER 64
Nuevo Ridge Racer para Nintendo 64.
NINTENDO64
www.nintendo.es
Llega el clásico de los juegos de carreras: Llega **Ridge Racer** a **Nintendo 64**. Prepárate para sus gráficos, su velocidad y su exclusivo modo para 4 jugadores que no podrás jugar en ninguna otra consola. Prepárate para **Ridge Racer 64**, el juego de carreras más espectacular que te mantendrá aferrado a tu sofá.
TIME
99
RANK
12
RECORD
TOTAL
LAP TIME
TIME
34
RANK
11
RECORD
0'55"813
TOTAL
2'01"658
LAP TIME
0'16"300